R SÓLO ,99€ Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALID

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 135 • ABRIL

Microma



¡¡ASÍ SERÁ EL HEREDERO DE «DIABLO»!!

TITAN QUEST

¡El desafío de los dioses!

SOLUCIÓN COMPLETA

EL PADRINO

¡La Familia te necesita!

REPORTAJE

Todos los juegos de

LOS SIMS

EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡¡ANTES QUE NADIE!!

- UNREAL TOURNAMENT 2007
- BATTLEFIELD 2142

¡Acción multijugador total!

A EXAMEN

Todas las novedades

OBLIVION
COMMANDOS STRIKE FORCE
BLOODRAYNE 2
GETTING UP
CALL OF CTHULHU
Y MUCHAS MÁS...

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1998

El soft español renace

HOBBY PRESS
Número 135
AÑO XXII
8 424094 820313 00135

ponte a los mandos...



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Enrique Ventura, M.J. Cañete, Pablo Leceta, Luis Escribano, Ricardo Zapatero, José Mª. Cobas, Javier Moreno, Roberto Lorente, J. Traverso, Iria Rodríguez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas
Javier del Val

Subdirectora de Marketing
Belén Fernández Zori

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A. de C. V.
Venezuela: Distribuidora Continental

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2006
Printed in Spain





HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

La sombra de los clásicos es alargada

Bienvenido, un mes más a Micromanía. Perdona que haya tomado a Delibes como inspiración en el título que precede a estas líneas, pero no es algo casual, como ya habrás adivinado. Tampoco lo es la mención a un clasicazo como «Diablo» en la mismísima portada, cuando en redacción hemos querido hacer referencia al pedazo de juego –porque lo será, ¡ya lo verás!– que la ocupa este mes.

Y es que, aparte de que en el número de Micromanía que tienes entre manos vas a encontrar un montón de juegazos cuyo origen está en series y títulos clásicos, lo que ocurre este mes es que, por fin, parece que de verdad alguien ha dado con la fórmula mágica para descubrir las claves de lo que hizo tan genial a «Diablo», y las ha aplicado a un proyecto con un nombre tan sonoro como «Titan Quest». Prefiero no contarte nada más, de momento, sobre un juego que promete ser espectacular, pero desde luego te invito a que leas el reportaje que te hemos preparado en páginas interiores, y descubras por qué estamos tan entusiasmados en la redacción de Micromanía con el juego de Iron Lore.

Pero, sí, te he mencionado antes que había más referencias a juegos clásicos en este número. Es cierto. Pero, lo curioso, es que siendo títulos que perpetúan series bien conocidas por ti y por legiones de jugadores en todo el mundo, también se trata de juegos que prometen ser tan impresionantes y revolucionarios que hasta me ha asustado un poco pensar en ello friamente. Y es que no me negarás que una lista como esta se ve todos los días: «Battlefield 2142» –¡el primer vistazo en exclusiva lo tienes tú, en Micromanía!–, «Unreal Tournament 2007», «The Elder Scrolls IV. Oblivion» –¡espectacular!–, «Commandos Strike Force»... ¡A que a ti también te parece increíble! Tan buenos, tan nuevos... y tan clásicos. Y súmales «Titan Quest», claro. Pero, como siempre, esto no es más que un anticipo de todo lo que te espera en este número que, de verdad, es de lo más suculento.

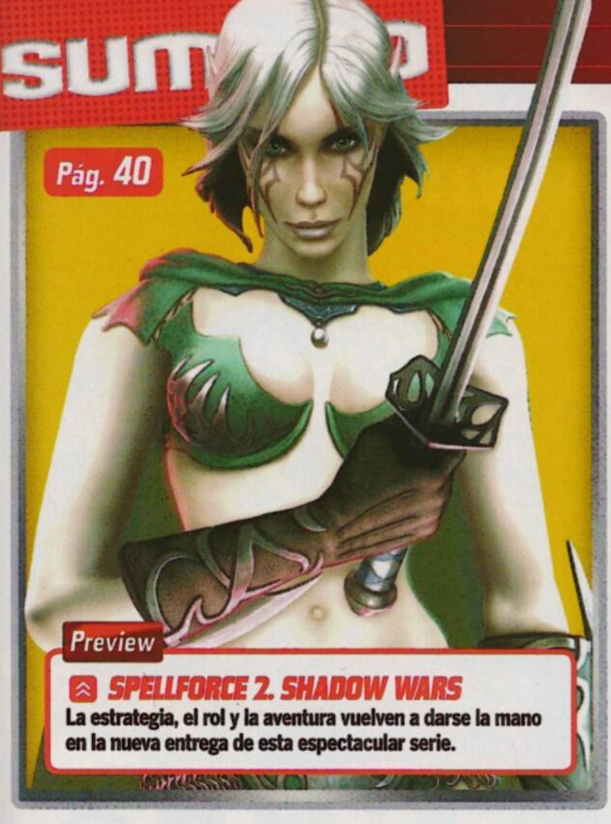
Porque si te quedas con ganas de más después de leer este número de Micromanía, no quiero que pases de largo el impresionante DVD de este mes. Sí, ahí también tenemos clásicos para ti: desde los PDFs de las Micromanías de 1.998, hasta demos de juegos que llevan camino de serlo y otros que, casi, lo son ya, como ese genial «City of Villains» del que te damos 14 días de prueba "por la cara". ¿Te gusta el estilo "clásico" de este mes? Envíame tus comentarios a mi dirección de email y nos vemos el mes que viene, en Micromanía.



Regresa el espíritu de «Diablo»... ¡y llega acompañado por más clasicos para tu PC!

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es





Pág. 40

Preview

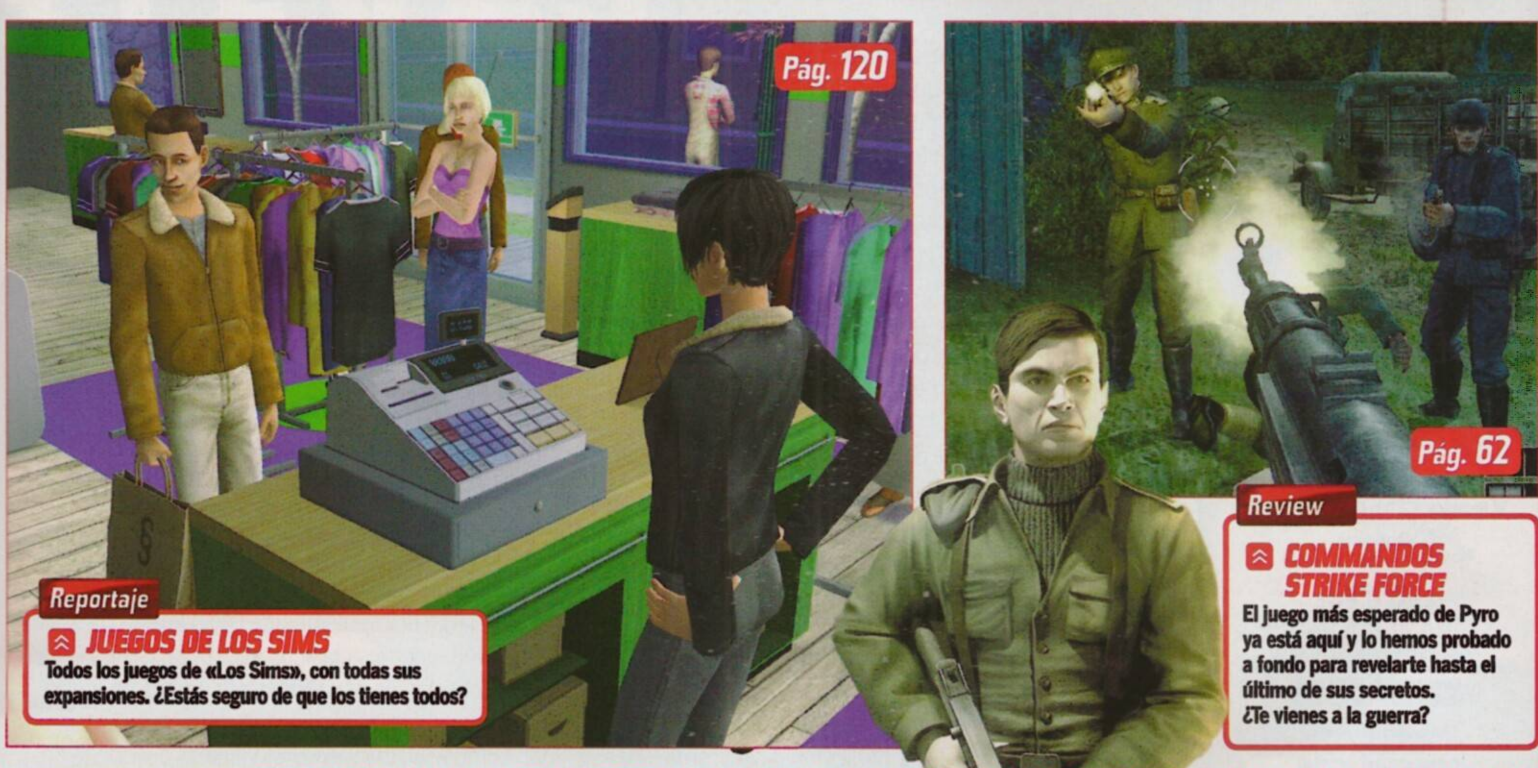
SPELLFORCE 2. SHADOW WARS
La estrategia, el rol y la aventura vuelven a darse la mano en la nueva entrega de esta espectacular serie.



Pág. 54

Reportaje

UNREAL TOURNAMENT 2007
La acción multijugador más frenética vuelve a tu PC. Descúbrela, en exclusiva, en este reportaje.



Pág. 120

Reportaje

JUEGOS DE LOS SIMS
Todos los juegos de «Los Sims», con todas sus expansiones. ¿Estás seguro de que los tienes todos?

Pág. 62

Review

COMMANDOS STRIKE FORCE
El juego más esperado de Pyro ya está aquí y lo hemos probado a fondo para revelarte hasta el último de sus secretos. ¿Te vienes a la guerra?

En este número

Revista Micromanía Nº 135 - Abril 2006

¡¡De regalo!! DVD para PC con 9 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes «Will Rock», las revistas de 1998 en PDF, 14 días de prueba en «City of Villains», las mejores demos -«SpellForce 2», «Übersoldier»...- y mucho más...



Reportaje

BATTLEFIELD 2142

¿Sabes cómo será la guerra del futuro? Pues pasa y lee...

Pág. 146

Pág. 106

Pág. 32

Reportaje

TITAN QUEST

El que promete convertirse en el heredero de «Diablo» ya está en marcha, y te contamos cómo será.

Solución

EL PADRINO

Con esta guía no tendrás problemas para hacerte un hueco en la Familia.

índice por juegos


16+
pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
PC DVD
PYRO
eidos


▲ ¿Indios preparándose para la guerra? Pues sí, y es que gracias a esta expansión los nativos de América entran en el campo de batalla para conquistar su propio continente.


▲ La belleza de los escenarios que tendrá esta expansión será casi abrumadora, con unos gráficos impresionantes.

«Age of Empires III» se pone las pinturas de guerra para fin de año

Domina América... ¡con los indios!

Ensemble Studios acaba de anunciar oficialmente la primera expansión para su genial juego de estrategia, en la que el protagonismo absoluto será para los nativos americanos.

➲ Estrategia ➲ Ensemble Studios ➲ Microsoft ➲ Finales 2006

Cualquier general ambicioso con ganas de dominar el mundo sabe que **«Age of Empires III»** le brinda su gran oportunidad de conseguirlo y, al parecer, muchos la han aprovechado si consideramos los 16 millones de copias vendidas de la trilogía desde su aparición, cifra que ha encumbrado a esta popular serie de estrategia como **la más vendida de todos los tiempos.** Si recuerdas, **«Age of Empires III»** continuaba el planteamiento histórico de la saga aunque, en esta ocasión, la acción tenía lugar entre 1492 y 1850 controlando a una de las potencias europeas que participaron en **la exploración y conquista del Nuevo Mundo.**

Ahora, meses después de su aparición, e hora de que los estrategas recibamos un nueva ración de ansias de conquista con un expansión cargada de novedades. Así, a la ocho civilizaciones europeas –españoles franceses, británicos, portugueses, holandeses, rusos, alemanes y otomano– de «Ag of Empires III» se añaden **tres facciones d indios** luchando por controlar el continente.

Ensemble Studios, que de momento no h desvelado el nombre de la expansión, ha asegurado que **las novedades afectarán no sól al contenido,** sino también al diseño de la acción. Se prometen cambios de importanci para las civilizaciones originales y mejora en las metrópoli. Además, **una campaña nueva para un jugador** y **mapas adicionales.**

Practica mientras esperas esta expansión porque si hasta ahora América era de los europeos, **tres competidores nativos americanos entrarán pronto en la lucha.** ■

Los indios americanos ahora también aspirarán al control del continente en la expansión de «Age of Empires III»

«Field Ops», un juego a caballo entre dos géneros

Ahora acción, ahora estrategia

➲ Acción/Estrategia ➲ Digital Reality ➲ Freeze Interactive ➲ Noviembre 2006

«Field Ops» es un invento tan suizo como las navajas multiusos y trata de ser un juego... ¡multigénero! Por un lado, incluirá la acción en primera persona de la lucha antiterrorista en la que participan especialistas militares con vehículos y armas reales de las fuerzas especiales, ofreciendo acción y tiros sin descanso. Pero en medio del fragor del combate, podrás cambiar a una vista estratégica y marcar las tácticas de tus hombres en escenarios que abarcarán entornos terrestres, marítimos y aéreos. Sus creadores anuncian todo tipo de excelencias en cuanto a gráficos, física, inteligencia artificial y animaciones, además de un modo multijugador con un sistema de ranking mundial y otras cualidades que pueden disparar la jugabilidad si combinan con acierto ambos géneros. ■




▲ Alternarás entre una vista de primera persona para la acción y una vista cenital para planificar la misma.

«World of Warcraft» será traducido

¡¡En Azeroth se hablará español!!

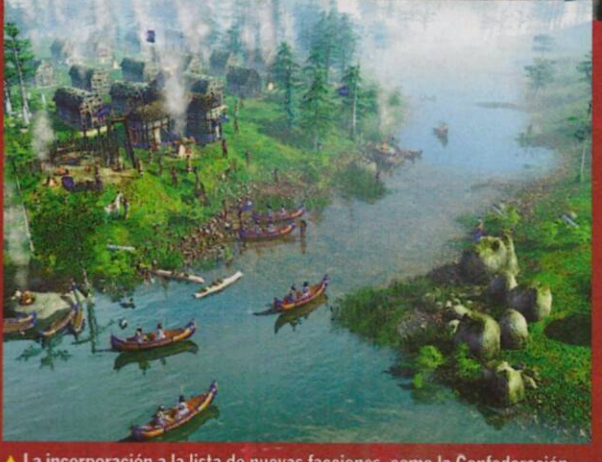
➲ Rol ➲ Blizzard ➲ Vivendi ➲ Sin confirmar

La numerosa comunidad de jugadores de este juego de rol online en nuestro país ha animado a Blizzard a iniciar la traducción de «World of Warcraft» al tiempo que preparan un soporte continuo del juego, la gestión de una comunidad española y una página web también en nuestro idioma. Mike Morhaime, presidente de Blizzard ha declarado: "Queremos ofrecer a los jugadores hispano parlantes de Europa una versión de «World of Warcraft» ajustada a ellos." "El entusiasmo por el juego aquí es arrollador, y estamos encantados de que esta nueva versión localizada haga «World of Warcraft» accesible a una audiencia potencial aún más amplia." ■

▶ Blizzard localizará el popular juego de rol online «World of Warcraft» a nuestro idioma.

La primera expansión de «Age of Empires III» incluirá tres civilizaciones de indios mericanos, así como mejoras y novedades, tanto en el contenido como en la jugabilidad.


¿Indios danzando alrededor de la hoguera? Los nativos dejan el papel de mparsa y asumen el protagonismo total. ¡Vigila tu cabellera!


▲ La incorporación a la lista de nuevas facciones, como la Confederación Iroquesa, te obligará a replantearte tus tácticas habituales.

La cifra

1.000.000

...de unidades de «Imperivm» ha vendido hasta la fecha FX Interactive. Una cifra récord que la compañía celebra organizando una nueva "Liga Imperivm" que finalizará en mayo, y en la que cualquier participante puede ganar uno de los 100 iPods que se regalarán o incluso un extraordinario televisor de plasma de 42". Infórmate de las bases en *www.fxinteractive.com* ■

«Lego Star Wars II» vuelve al comienzo

Más piezas en la galaxia

Acción · **Traveller's Tales** · **LucasArts** · **Otoño 2006**

Tras la estupenda combinación de acción y humor del primer «Lego Star Wars», Traveller's Tales se anima a adaptar la primera trilogía con «Lego Star Wars II: The Original Trilogy», en el que, pieza a pieza, la peculiar estética de Lego reconstruye las tres primeras películas de la saga. Pero además de contemplar el combate entre Darth Vader y Obi Wan Kenobi, o el asalto a la Estrella de la Muerte, «Lego Star Wars II: The Original Trilogy» incorpora novedades como la inclusión de vehículos o criaturas. Por si fuera poco, en el modo "Free Play" tendrás a tu disposición decenas de personajes desbloqueables, vehículos, maniobras, ataques, mini kits... diversión para mucho tiempo. ¡Que la fuerza de las piezas te acompañe! ■


▲ Chewbaca, Han Solo, Luke Skywalker... no echarás en falta a ninguno de los protagonistas de la trilogía.


▲ Aunque tu caza esté hecho de piezas de Lego, harás saltar por los aires a la Estrella de la Muerte.

últimahora



Vuelven los VIP. El mod "Asesinato" está disponibl para «Counter Strike Source mediante el Mod VIP, que con tiene 9 mapas para este mod del «Counter Strike» original. E **vipmod.punkassfraggers.cor** encontrarás más información también podrás descargártelo.

El Mundial empieza ya. Lo más futboleros, incapaces d esperar por la verdadera com petición en junio, pueden inicia carreras y patadas sobre el cés ped virtual de «Copa Mundia de la FIFA 2006», el videojueg oficial del evento que Electroni Arts lanzará este mes de abril.



Pequeños pero veloces. Lo populares y diminutos Microma chines volverán a competir e «Micromachines v4» el próxim verano, en cincuenta circuito caseros para derrapar en la co cina, quemar rueda en el salón usar distintas armas para gana a nuestros rivales.

Más tiendas Game-Centro Mail. La conocida cadena d tiendas especializadas en video juegos continúa su expansión abriendo otros cinco nuevo establecimientos en distinto puntos de España con los qu ya suma un total de 137, a la ve que inaugura su primera tienda en el vecino Portugal.



Estrategia galáctica. Parte del equipo de «Home World Ca taclysm» prepara «Sword of the Stars», un juego de estrategia espacial 3D en el que cuatro ra zas pugnarán por el control de la galaxia. Su lanzamiento será a lo largo de este año 2006.

El Termómetro

Caliente

Cada año, más videojuegos. Los datos de consumo en la industria española de videojuegos durante 2005 arrojan cifras muy positivas. El consumo total se ha incrementado un 16% respecto a 2004, suponiendo el 35% del consumo de ocio audiovisual y situando el mercado español como el cuarto mayor de toda Europa.

Bioware en modo online. La popular compañía canadiense ha declarado su intención de desarrollar un juego de rol online. Aunque por ahora no hay más datos, tan sólo la noticia ha despertado bastante expectación entre aficionados de todo el mundo.

Templado

Alice y Max en el cine. Las películas basadas en los videojuegos «Alice» y «Max Payne» avanzan a buen ritmo, ambas para 2007. Aún no hay nombres para la segunda, pero Sarah Michelle Gellar ("Buffy la Cazavampiros") será la protagonista de "Alice", y su director Marcus Nispel, responsable del remake de 2003 de "La Matanza de Texas".

Asalto libre. El 17 de marzo NCsoft organizó un fin de semana abierto para probar «Auto Assault», el juego de combates futuristas de vehículos. Previsto para primavera, ya se puede reservar, con diversas ventajas exclusivas.

Frío

Un poco menos de Lionhead. La compañía de Peter Molyneux se ha visto forzada a reducir el número de sus estudios y pasará de tres a dos, como consecuencia de las ventas de los recientes «The Movies» y «Black & White 2», inferiores a lo esperado.

Perry se va de Atari. Tras el recorte de plantilla de la compañía y la posibilidad de cierre de estudios, entre ellos Shiny Entertainment, su fundador, Dave Perry («MDK», «Earthworm Jim») ha salido por sí mismo para intentar desde fuera recuperar el control del estudio.


▲ Así de impresionantes lucirán las numerosísimas tropas macedonias de Alejandro Magno en esta nueva expansión de «Rome: Total War».

«Rome: Total War» contrata a Alejandro Magno

Alejandro el conquistador

➔ Estrategia ➔ Creative Assembly ➔ Sega ➔ Verano 2006

Seguramente los amantes de la estrategia histórica echaban de menos en **«Rome: Total War»** a **Alejandro Magno**, uno de los estrategas más brillantes de la historia. The Creative Assembly solucionará esta ausencia con la expansión **«Alexander»**, que se distribuirá como descarga desde ***www.totalwar.com.***

Muchas serán las novedades de **«Alexander»**, entre ellas **un mapa de campaña nuevo** y **seis nuevas batallas** representando las victorias del general macedonio sobre griegos, persas e indios, batallas que podremos jugar en los modos multijugador online y LAN. Participando en estos combates, **más de sesenta unidades nuevas**, incluyendo a las unidades más famosas de los ejércitos de Alejandro como los hypaspistas, las falanges o la caballería. Un total de **treinta apasionantes horas de juego** que devolverán a los muchos generales aficionados a **«Rome: Total War»** a la primera línea de los crueles campos de batalla. ■


▲ Las nuevas batallas de «Alexander» estarán enlazadas por una historia y siete películas apoyando la narración.

«Quake 4» presenta la versión beta de su nueva actualización

Atrévete a ponerte al día

➔ Acción ➔ Raven ➔ Activision ➔ Disponible

Si te morías de ganas por probar la actualización 1.1 para «Quake 4» posiblemente quieras descargarte la beta. Hay un montón de correcciones y mejoras, como el soporte Hyper-Threading o el chat de voz para multijugador, pero ten en cuenta un par de cosas: las partidas multijugador sólo serán entre quienes tengan instalada esta versión, y las partidas guardadas no serán compatibles con otras versiones. En ***www.idsoftware.com*** están los 59 MB de la actualización, cuya versión final incorporará como extras cuatro nuevos mapas multijugador. ■



¿Sabías que...

...se está rumoreando que el nombre del próximo proyecto de Id Software podría ser «Rage Anarchy»?



Toda la información sobre los desarrollos de id Software genera revuelo entre los aficionados, puesto que no hay que olvidar que hablamos de los creadores de series como «Quake» o «Doom». La pista procede del hecho de que en enero la compañía de John Carmack ha registrado el nombre de "Rage Anarchy" lo que ha disparado las especulaciones sobre que podría tratarse de el juego sucesor de «Doom 3».

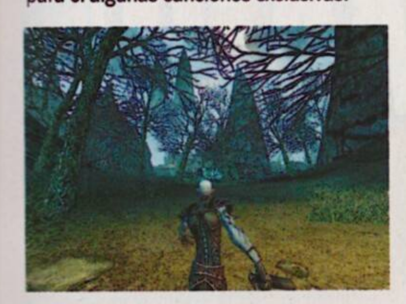
Breves

Sumérgete más. GMX ha lanzado una expansión para el simulador «Silent Hunter III». «Seawolves: Submarines on Hunt» añade ciudades, bases aéreas y navales, misiones... y muchas más novedades.



No encaja las críticas. El director Uwe Boll, ("House of the Dead", "Alone in the Dark"...) se ha ofendido con las críticas recibidas por sus films y amenaza con no rodar más. Y el mundo respira aliviado...

Rock and rol online. La popular banda de metal gótico Within Temptation está entusiasmada con el juego de rol online «Chronicles of Spellborn» y compondrán para él algunas canciones exclusivas.



«Loki» ofrecerá acción, rol y héroes mitológicos

¡Invoca a los dioses!

Acción/RPG · Cyanide · Septiembre 2006

El último proyecto de Cyanide (**«Cycling Manager», «Winter Challenge»**) es **«Loki»**, una mezcla de rol y acción con varias promesas interesantes. En el juego comenzarás con el héroe de una de las cuatro civilizaciones presentes: **vikingos, egipcios, griegos y aztecas**. Serás un guerrero en caso de ser griego o vikingo, y un mago si optas por ser egipcio o azteca.

Cada uno de estos tendrá sus propias habilidades y hechizos y **contará con la intervención de los dioses**, una ayuda imprescindible en cuanto descubra contra quién se enfrenta: Seth, el dios de la oscuridad, que vuelve del reino de los muertos.

En **«Loki»**, a los héroes les acompañarán situaciones y personajes característicos de su cultura: Thor y Ragnarok, Aquiles y el asedio de Troya, Akhenaton... y también los enemigos serán conocidos de cualquier aficionado a la mitología: **el lobo gigante Fenrir, el minotauro del laberinto de Creta**...

«Loki» añadirá a su modo individual un **multijugador cooperativo**, además de otro modo que enfrentará a dos jugadores. En ambos necesitarás lo mejor de tu espada y tu magia, y más vale que te vayas poniendo a bien con los dioses porque Seth no es un enemigo fácil. ■



▲ Cuatro héroes de distintas civilizaciones y mitologías para enfrentarse a Seth, dios egipcio del mal y la oscuridad: griegos, vikingos, egipcios y aztecas.



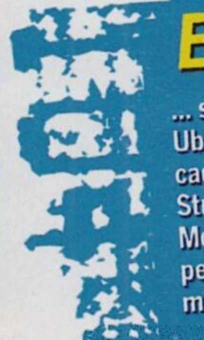
▲ La variedad de escenarios, la generación aleatoria de objetos y decorados, y la cantidad de tramas cruzadas conseguirán que no haya dos partidas iguales.

¿Hay guionista para "Prince of Persia"?

El Príncipe ya tiene quien le escriba

Cine · Fecha sin confirmar

Pese a que ya han pasado un par de años desde que se hablara del proyecto de llevar al cine la historia de «Prince of Persia», la idea vuelve a tomar fuerza y se barajan algunos nombres, entre ellos el del que podría ser su guionista, Jeffrey Nachmanoff, cuyo trabajo más conocido es "El Día de Mañana". Otras fuentes sitúan al propio Jordan Mechner, creador de la serie, en esta labor. Sobre quien no parece haber dudas es sobre el productor, el conocido Jerry Bruckheimer, con una filmografía muy importante y éxitos de taquilla como "Top Gun", "Flashdance" o, más recientemente, "Piratas del Caribe". ■



Firman un acuerdo para desarrollar juegos hasta... ¡2012!

Tendremos «FIA GT» para años

Velocidad · Simbin · Sin confirmar

Según ha anunciado recientemente el estudio sueco Simbin, responsable del simulador de conducción «GTR FIA GT Racing Game», han firmado un acuerdo mediante el que desarrollarán juegos basados en el campeonato FIA GT hasta 2012. Los futuros juegos tendrán todas las licencias necesarias para representar coches y pilotos reales, simulando este prestigioso campeonato con el máximo detalle. Simbin desarrollará los próximos títulos para las principales plataformas del mercado, entre ellas el PC. ■



▲ Los aficionados a la velocidad extrema están de enhorabuena: no les faltará FIA GT.

En voz baja...

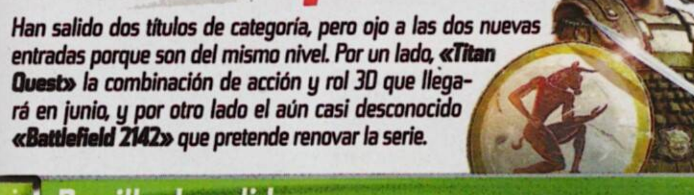
... se comenta que tanto Microsoft como Ubisoft están negociando para comprar, cada uno por su cuenta, Lionhead Studios. El estudio del legendario Peter Molyneux no está en su mejor momento, pero sigue siendo uno de los nombres más prestigiosos del sector.



Lionhead pasa por momentos duros

noticias

Los + esperados



Han salido dos títulos de categoría, pero ojo a las dos nuevas entradas porque son del mismo nivel. Por un lado, «Titan Quest» la combinación de acción y rol 3D que llegará en junio, y por otro lado el aún casi desconocido «Battlefield 2142» que pretende renovar la serie.

Parrilla de salida

Tom Clancy's Ghost Recon Adv. Warfighter



MAYO 2006 • ACCIÓN • UBISOFT • PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

Un nuevo retraso envía -parece que definitivamente- la última entrega de esta serie de acción al mes de mayo. Dos meses más de espera, que habrá que llevar con resignación.

Hellgate London

PRIMAVERA 2006 • ROL • FLAGSHIP/NAMCO • PC

Rol en primera persona de los creadores de un juego tan histórico y legendario como lo fue «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este trabajo?

Prey



JUNIO 2006 • ACCIÓN • HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE 2 • PC/XBOX 360

Es tan impresionante como nos habíamos imaginado. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que parece estar destinado a revolucionar el género.

Rise & Fall. Civilizations At War

JUNIO 2006 • ESTRATEGIA • MIDWAY • PC

Su desarrollo no podría haber sido más accidentado -cierre de Stainless Studios incluido- pero finalmente parece que todas las dificultades han sido superadas.

Calentando Motores



Titan Quest



JUNIO 2006 • ROL/ACCIÓN • IRON LORE/THQ • PC

Con clara inspiración en «Diablo», gráficos completamente 3D y atractivos toques mitológicos, Iron Lore pretende ir mucho más allá y elevar sustancialmente el listón.

Splinter Cell. Double Agent

SEPTIEMBRE 2006 • ACCIÓN • UBISOFT • PC/PS2/XBOX/XBOX 360

Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. El inimitable Sam Fisher vuelve de nuevo, y lo hace en mejor forma que nunca.

Battlefield 2142

OTOÑO 2006 • ACCIÓN • EA • PC

La serie de acción bélica online de Electronic Arts, tras recrear diversas guerras y escenarios, da un paso adelante lógico y traslada sus batallas al futuro.

Unreal Tournament 2007



OTOÑO 2006 • ACCIÓN • EPIC GAMES/MIDWAY • PC

Es uno de los más esperados por los fans de la acción más trepidante, y ahora pondrá a prueba su paciencia retrasándose desde la primavera hasta el próximo otoño.

En boxes

Medieval Total War 2



INVIERNO 2006 • ESTRATEGIA • C. ASSEMBLY/SEGA • PC

La nueva entrega de la saga de estrategia «Total War» vuelve con la promesa de llenar los campos de batalla con aún más miles de soldados.

Neverwinter Nights 2

2006 • ROL • OBSIDIAN/ATARI • PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Desde luego, las primeras impresiones que nos hemos llevado del juego son estupendas.

Crysis

FEBRERO 2007 • ACCIÓN • CRYTEK • PC

Los creadores del magistral «Far Cry» vuelven a la carga con la nueva tecnología «CryEngine 2» y lo cierto es que las expectativas no podrían estar más altas.



«Flatout 2», en la recta final

Conduce y destruye

Velocidad • Bugbear • Empire • Mayo 2006

Quien haya conducido en el primer «Flatout» ya sabrá lo que es divertirse con un coche que se lleva por delante bidones, troncos y otros rivales en unas carreras en las que lo importante es llegar, pero da igual cómo. «Flatout 2» repetirá la fórmula multiplicando los logros de su antecesor: se ha doblado el número de coches (treinta y cuatro), minijuegos (doce), circuitos (sesenta combinaciones), arenas (seis)... un modo carrera más completo, mejoras técnicas en aspectos como la física o la IA y una de las peticiones más populares: modo multijugador online, así que no te extrañe si Bugbear piensa que «Flatout 2» va a ser imparable.

«Runaway 2» apunta y señala a un nuevo éxito

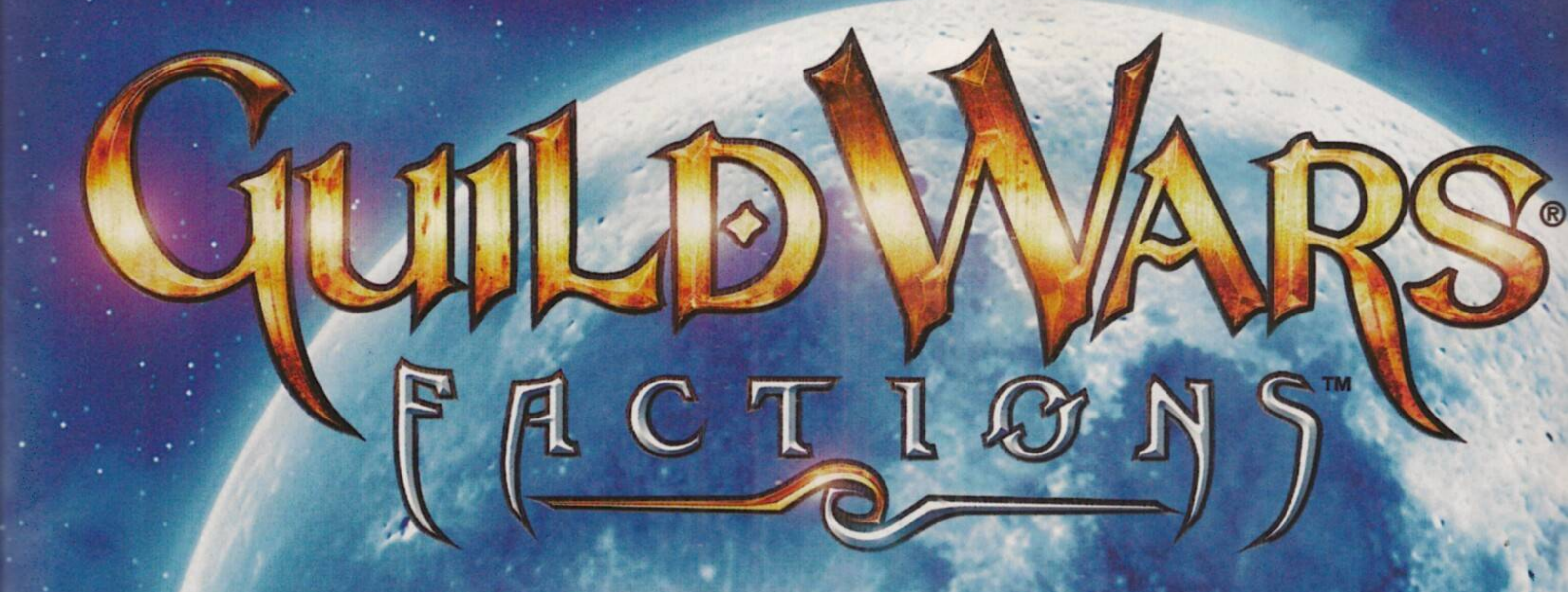
El Sueño de la Tortuga

Aventura • Péndulo Studios • 3er trimestre 2006

El éxito de «Runaway», la aventura gráfica de Péndulo Studios que desde su lanzamiento en 2002 ha vendido más de 600.000 unidades en Europa, es indiscutible. Su combinación de estética de dibujos animados, humor, buenos puzzles y el clásico estilo de "apuntar y señalar" consiguieron que este juego español sea recordado por miles de aventureros, que esperan con ganas la segunda parte, cada vez más cerca. «Runaway 2: El Sueño de la Tortuga» llevará a sus jugadores por más de cien localizaciones diferentes que narrarán una historia de seis capítulos. De nuevo el humor será un aspecto muy importante en el juego, pero sin ocultar lo que realmente importa en un juego de estas características: variedad de escenarios, cantidad de puzzles por resolver y una historia que enganchará a los aficionados. Espera unos meses más y tendrás oportunidad de dormir el sueño de la tortuga.



▲ Con una estética cercana a los dibujos animados, «Runaway 2: El Sueño de la Tortuga» tiene un aspecto de lo más atractivo.


GUILD WARS®
FACTIONS™


NCSOFT


12+
www.pegi.info



▲ Y ESTOS SON LOS GANADORES... Ésta es una foto de familia que no va a ser nada fácil repetir. Nada menos que los representantes de todas las compañías desarrolladoras y distribuidoras responsables de los mejores títulos de 2005, ahí es nada: Electronic Arts, Microsoft, Sony Entertainment, Nintendo, Activision, Konami, Take 2, Vivendi y Nokia. Todos ellos, claro, quieren volver a estar ahí el año que viene. ¿Cuántos lo conseguirán?

Los lectores eligen a los mejores del 2005

HOBBY PREMIOS 2006

Como todos los años la entrega de nuestros premios nos ha permitido reunirnos con los representantes de la industria del videojuego para celebrar con ellos 12 fantásticos meses repletos de títulos estupendos.

Los Hobby Premios, los galardones anuales convocados por todas las revistas de videojuegos de Hobby Press según las votaciones efectuadas por todos nuestros lectores, son cada año por estas fechas una cita ineludible para la industria del videojuego en España. Esta sexta edición ha estado especialmente animada, no sólo porque 2005 nos ha dejado un fantástico año de juegos y la competencia ha sido muy dura, sino también porque celebrábamos el 15 aniversario de Hobby Consolas. ¡Se dice pronto, pero no es nada fácil estar al pie del cañón durante tantos años!

LOS MEJORES DEL AÑO

Entre música y diversión la gala, que fue presentada por More y la espectacular Anne Igartiburu, nos permitió también reconocer, gracias a vuestros votos, el esfuerzo de las compañías que más destacaron en 2005, así como agradecer las personalidades más destacadas de la industria su labor en favor de la difusión del videojuego en España.

La música, la buena compañía y, sobre todo, las ganas de fiesta que teníamos todos los asistentes nos permitieron disfrutar de una noche mágica que se prolongó, como no podía ser de otra forma, hasta altas horas de la madrugada. Luego, les dimos 15 tirones de oreja a los chicos de Hobby Consolas y nos fuimos para casa pensando ya en la fiesta del año que viene. Si es que somos incorregibles...



▲ UNA GALA CON GLAMOUR. ¿Qué sería de una entrega de premios sin unos presentadores de altura? Los honores los hicieron More y Anne Igartiburu.

VIAJE AL FUTURO

ASÍ QUE PASEN 15 AÑOS. Como celebrábamos también el 15 aniversario de Hobby Consolas se nos ocurrió preguntarnos: ¿cómo será nuestra fiesta dentro de otros 15 años? Y como nosotros, otra cosa no, pero imaginación tenemos un rato, pues nada, que ambientamos la fiesta en el año 2021. Azafatas futuristas de pelo blanco, unos misteriosos alienígenas salidos de no se sabe qué galaxia... ¿Serán así las cosas realmente? Para averiguarlo sólo tenéis que hacer una cosa: seguir con nosotros 15 añitos más. Nosotros estaremos todavía aquí, al pie del cañón.







¡MIRA QUIÉN PRESENTA!

UNA PAREJA ESTUPENDA. Los Oscar tienen a Whoopi Goldberg y a Billy Crystal, los Goya a Rosa Mª Sardá y a Willy Toledo y nosotros tenemos a Anne Igartiburu y a More –sí, ése mismo, el del Club de la Comedia y "5 Hombres.Com"–. Y, claro, ya os podéis imaginar que con unos presentadores como esos la gala fue una juerga continua, de principio a fin.



▲ **CORAZÓN DE PRESENTADORA.** Una presentadora de lujo para una gala inolvidable...



▲ **¡MENUDO REGALO!** Mirad que contenta estaba Anne Sophie, de E.A., junto al coche que ganó en el sorteo que hicimos (luego le dimos el de verdad, palabra).







▲ **UN "SHOWMAN" DE PRIMERA.** No hubo nadie entre el público capaz de resistir las carcajadas durante las desternillantes actuaciones de More. Y encima es un mago de primera. ¿Os podéis creer que escapó de una camisa de fuerza en tres minutos?

EL PREMIO DE MICROMANÍA

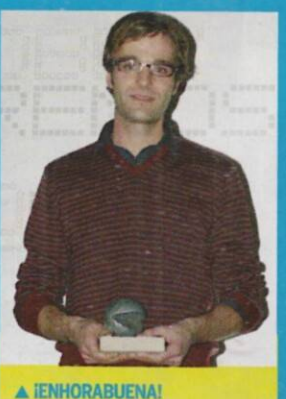
MEJOR JUEGO PARA PC

F.E.A.R.

- Porcentaje de los votos: 27%
- Compañía: Vivendi Universal

TERROR IRRESISTIBLE. Sí, porque, ¿hay alguien que se haya podido resistir al atractivo de este escalofriante pero también espectacular juego? Vosotros no, desde luego, porque lo habéis elegido como el mejor de 2005 –en una competida votación, eso sí– por delante de juegazos tan impresionantes como «Call of Duty 2» o «GTA San Andreas».





▲ **¡ENHORABUENA!** Fred Hosteins, Marketing Manager de Vivendi, recogió el trofeo de «F.E.A.R.» como mejor juego de PC del año 2005.



LOS OTROS PREMIADOS

COMPUTER HOY JUEGOS

Los lectores de la revista Computer Hoy Juegos han elegido con sus votos a «Grand Theft Auto San Andreas» como mejor juego de PC del año 2005. Ana Lafuente, Brand Manager de Take 2, recogió el premio de manos de Jose Luis Sanz, redactor jefe de Computer Hoy Juegos.



▶ MEJOR JUEGO PARA PC
GTA SAN ANDREAS

HOBBY CONSOLAS

«Half-Life 2» fue elegido por los lectores de Hobby Consolas como mejor juego de Xbox de 2005. Hugo Velasco, de Electronic Arts, recibió el premio que le entregó Manuel del Campo, director de Hobby Consolas, quien también entregó otros, como el de mejor consola, que fue, un año más, para PS2.



- ▶ MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION 2: **METAL GEAR SOLID 3**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA XBOX: **HALF-LIFE 2**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA XBOX 360: **CALL OF DUTY 2**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA MÓVILES: **MOTO GP 3**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA N-GAGE: **SPLINTER CELL CHAOS THEORY**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA PSP: **GTA LIBERTY CITY STORIES**
- ▶ CONSOLA DEL AÑO: **PLAYSTATION 2**
- ▶ JUEGO DEL AÑO: **RESIDENT EVIL 4**

NINTENDO ACCIÓN

Los lectores de Nintendo Acción eligieron «Pokémon Esmeralda» como mejor juego del año para Game Boy Advance. Juan Carlos García, director de la revista Nintendo Acción, le entregó el premio a Ernesto Maquieira, de Nintendo España. También entregó los premios para GameCube y Nintendo DS.



- ▶ MEJOR JUEGO PARA GAMECUBE: **RESIDENT EVIL 4**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA NINTENDO DS: **NINTENDOGS**
- ▶ MEJOR JUEGO PARA GBA: **POKÉMON ESMERALDA**

LOS PREMIOS ESPECIALES

» LOS NOMBRES PROPIOS DEL VIDEOJUEGO. Como todos los años, un espacio de la gala estaba destinado a rendir un reconocimiento a aquellas personas o compañías que han contribuido especialmente al desarrollo de la industria del videojuego en nuestro país. Todos ellos, con su esfuerzo, han ayudado a llevar a los videojuegos al lugar que ocupan hoy en día.



▲ **EL PREMIO A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL** fue para Rafael Martínez, Director Comercial de Nintendo.



▲ **LA COMPAÑÍA DEL AÑO** fue Sony Computer Entertainment España.



▲ **EL PREMIO A LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA** fue para Xbox 360.



▲ **PREMIO ESPECIAL.** Sandra Melero, Product Manager de Take 2, fue premiada por aguantar con una sonrisa toda la tabarra que le damos.



▲ **EL PRODUCTO REVELACIÓN DEL AÑO 2005** resultó ser la consola pórtatil Nintendo DS.

LOS OTROS PREMIADOS

PLAY2MANÍA

Como el formato más extendido sigue siendo el de PlayStation 2, la revista que más premios entregó fue, claro, Play2manía, que repartió nada menos que once galardones diferentes. Su directora, Sonia Herranz, los entregó todos ellos, incluyendo el de mejor juego de inteligencia para PS2, que fue a parar a «Los Sims 2». Antonio López, de Electronic Arts, recogió el premio así de contento.



- MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA: **LOS SIMS 2**
- MEJOR JUEGO DE ACCIÓN: **DEVIL MAY CRY 3**
- MEJOR JUEGO DE LUCHA: **TEKKEN 5**
- MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD: **GRAN TURISMO 4**
- MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS: **RATCHET: GLADIATOR**
- MEJOR SIMULADOR DEPORTIVO: **PRO EVOLUTION SOCCER 5**
- MEJOR JUEGO MUSICA/ MINIJUEGOS: **BUZZ**
- MEJOR SHOOT'EM UP: **CALL OF DUTY 2**
- MEJOR JUEGO DE ROL: **SUIKODEN IV**
- MEJOR AVENTURA: **GOD OF WAR**
- JUEGO DEL AÑO PSP: **GTA LIBERTY CITY STORIES**

ALGÚN DÍA TODAS NUESTRAS REVISTAS SERÁN ASÍ...

» REGRESO AL FUTURO

Como lo nuestro es la tecnología, nos hemos montado en una máquina del tiempo y hemos viajado a 2021 para enseñaros qué portadas llevarán nuestras revistas dentro de 15 años. Por esa época Micromanía se imprimirá sobre papel electrónico, para que puedas leerla sin tener que pasar páginas, y llevará una exclusiva, -universal por supuesto- del esperado «Half-Life X».

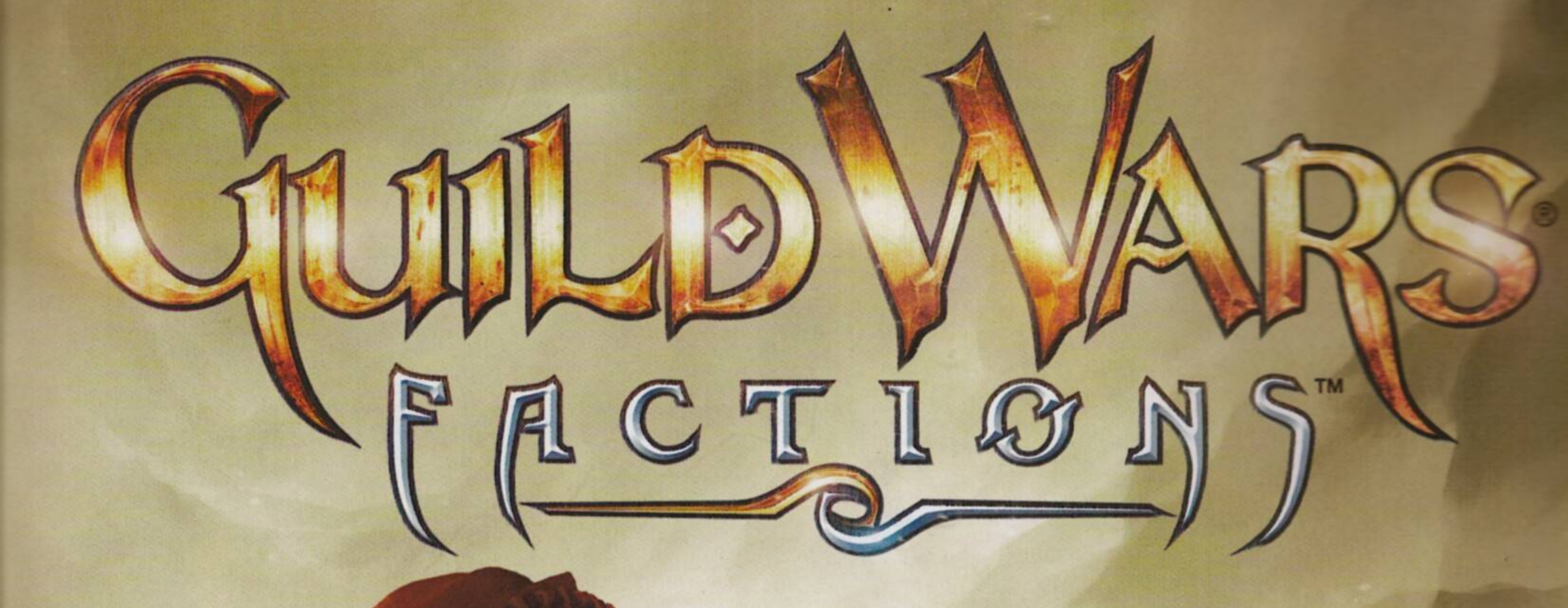








¡MENUDA JUERGA! La noche no pudo ser más divertida: entre los alienígenas de los trajes "raros", que no paraban de dar sustos a todo el mundo, los monólogos de More, que fueron comentados durante toda la noche, y, ¡qué demonios!, que todos teníamos muchas ganas de pasarlo bien, la fiesta fue un rotundo éxito.


GUILD WARS®
FACTIONS™

¡¡Es-pec-ta-cu-lar!!

John Woo Presents Stranglehold

MIDWAY CHICAGO STUDIOS · ACCIÓN · INVIERNO 2006

Más allá de «Matrix» y «Max Payne». El tiempo bala de "Matrix" se inspiró en las pelis de John Woo. "Matrix" inspiró, a su vez, a «Max Payne» -amén de los dos juegos oficiales de la trilogía de los Wachowsky-. Ahora, en una pirueta aún más alucinante que las del mismísimo Max, el maestro del cine de acción se encarga en persona de dar su toque a un juego que pretende aunar lo mejor de sus filmes con la acción más brutal vista en un PC. ■





▲ **Dos armas mejor que una.** Apúntate esto, porque será algo que defina casi toda la acción de «Stranglehold». Ya sabes que Woo y su actor fetiche, Chow Yun Fat, son expertos en esto de hacer virguerías a dos manos -¡y a más, si hace falta!- con las armas, y en «Stranglehold» vas a ver cosas alucinantes que ni pensabas que fueran posibles. ■



¡¡ACCIÓN TOTAL CON EL SELLO DEL MAESTRO JOHN WOO!! Cuando se trata de la acción más espectacular del mundo en el cine, siempre aparece el nombre de John Woo. Ahora, ve acostumbrándote a lo mismo en el PC, porque cuando llegue «Stranglehold»... ¡alucinarás! ■

¡Un espectáculo mejor que en el cine! ¿Por qué? Pues porque aquí, amigo, el protagonista eres tú... y lo eres encarnando a Chow Yun Fat convertido en... ¡el inspector Tequila! Sí, el personaje protagonista de "Hard Boiled" vuelve, tras casi quince años, en el que es considerado por el propio Woo como "sucesor espiritual" de su última peli en Hong Kong. ■

¿"Bullet Time"? ¡Eso está superado, cha Lo que se va a llevar gracias a «Stranglehold va a ser el "Tequila Time" –no, no nos lo hemos inventado, te lo juramos–. Así lo llam John Woo y Midway. Pretende ser aún más espectacular y preciso que el tiempo bala q ya conoces de otros juegos y... bueno, si lo John Woo... ¡nos lo creemos! ■

¡No encontrarás nada más cinematográfico ni más realista en la acción! Y es que «Stranglehold» va a echar el resto en diseño, tecnología gráfica, realismo y nivel de interacción: destrucción casi total de los escenarios, uso de física basada en la tecnología «Havok», los gráficos más reales que imagines gracias al trabajo con «Unreal Engine 3.0», captura de movimientos por especialistas expertos de Hollywood para las animaciones de los personajes... ¡¡¡Qué pinta tiene este «Stranglehold», amigo!!! ■

Un Anillo para dominar el juego Online...

The Lord of the Rings Online

TURBINE GAMES ROL ONLINE FINALES 2006



¡Descubre todos los secretos de Tierra Media! Crea tu héroe, únete a un equipo de aventureros, lucha contra el mal y transforma el mundo de juego según tus acciones. «The Lord of the Rings Online. Shadows of Angmar» te ofrecerá un diseño de "instances" gracias al cual dejarás una huella imborrable de tu paso por la Tierra Media.

¡DEJA TU HUELLA EN LA TIERRA MEDIA! *Humanos, elfos, hobbits, enanos... ¿Serás tú el héroe que transforme la cara de la Tierra Media? Únete a otros jugadores, crea tu propia Compañía y vive a tope el mundo de Tolkien.*

¡Desafía a las fuerzas de la Oscuridad! La recreación de la Tierra Media será alucinante, para que no eches de menos a ninguna de las razas ni personajes de los libros: trolls, orcos, Nazgul y hasta los héroes, como Tom Bombadil, Bilbo o Elrond.

Enfréntate a tus peores miedos. Si está lo mejor de la Tierra Media... también está lo peor, claro. Prepárate para verte las caras con las criaturas más temibles y odiadas del universo de Tolkien, con especial atención a aquellas que siempre te han causado un miedo cerval... ¡las arañas!

EL DESTINO DE LA GALAXIA ESTÁ EN TUS MANOS. ¿ESTÁS PREPARADO?

LAS FLOTAS:
¿Prefieres construir cazas TIE o esperar a poseer una flota de Destructores Estelares?

EL ARMA:
¿Revelas la Estrella de la Muerte inmediatamente o guardas tus bazas para sorprender al enemigo?

LAS CRIATURAS:
¿Atacas de frente o prefieres dar un rodeo para no servir de aperitivo a algún Rancor?

LOS ELEMENTOS:
¿Esperas fuera la tormenta de hielo o utilizas tu traje de campaña congelado para protegerte de un ataque de la serpiente?

LA ARMADA:
¿Marcas el paso en las bases con los AT-ATs o llamas a los bombarderos del espacio?

STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA

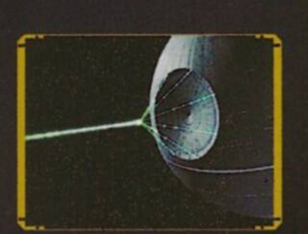


¿Repetirás la historia o la cambiarás para siempre? Juega con Star Wars: "EL IMPERIO EN GUERRA" y pon a prueba tu capacidad estratégica en una batalla histórica por el control de la Galaxia. Como el Comando Galáctico definitivo salta a la batalla sin perder tiempo en almacenar recursos. Lidera la Alianza y derrota al Imperio. O elige el lado oscuro y utiliza la Estrella de la Muerte para acabar con la Rebelión. De cualquier manera, todos los soldados, batallones y flotas estarán bajo tu control. Más información en www.empireatwar.com











PC DVD ROM







De vuelta a Ciudad 17

Half-Life 2 Episode One

VALVE SOFTWARE · ACCIÓN · ABRIL 2006



¡LA RESISTENCIA TODAVÍA TE NECESITA! Ya intuías tú que ese extraño "final" de «Half-Life 2» tenía gato encerrado. Y es que tras todo lo que pasó en Ciudad 17, en la última parte del juego original, la cosa se ha puesto muy mal. Tanto que no te queda más remedio que entrar de nuevo en acción.

Nuevos objetivos, viejos conocidos. Prepárate para encarnar de nuevo a Gordon Freeman, para encontrarte otra vez con Alyx y Dog y con el doctor Kleiner, que estará dispuesto a ofrecerte nuevos datos sobre la invasión alienígena y... quién sabe si hasta sobre el enigmático G-Man.

Ciudad 17 está a punto de ex-plo-tar. Parecía haber pasado lo peor, aunque no era más que una ilusión. Afortunadamente, Alyx, Dog y otros personajes estarán ahí para apoyarnos y, lo más importante, parece que todo apunta a que su papel será aún más relevante que en «Half-Life 2»... ¿Llegaremos incluso a controlarla?

Más y más secretos. Valve mantiene en el más absoluto secreto los detalles de la historia de «Episode One», pero parece que su antiguo título –«Aftermath» (consecuencias)– tiene mucho que ver. ¿Qué pasará en Ciudad 17 después de la que liamos en «Half-Life 2»?

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¿Y la Primera qué?

Me pregunto por qué no se ha hecho nunca un juego de acción bélica inspirado en la 1ª Guerra Mundial, un conflicto repleto de batallas épicas y grandiosas, como Verdún, Caporetto, Gallípoli... Todo los juegos bélicos están ambientados en la 2ª Guerra Mundial y de ahí en adelante, hasta llegar a nuestros días, pero yo personalmente pienso que un juego basado en la 1ª G. M. sería mucho más original y, además, refrescaría el género, que buena falta le hace, ¿no os parece? ■ Germán Pascual



R. No estaría nada mal, no señor. Y no es que no nos gusten los juegos sobre la 2ª Guerra Mundial, ojo, pero es que después de desembarcar tantas veces en Omaha ya nos la conocemos mejor que la playa de Gandía... :-D Imaginamos que la cosa tiene que ver con que la Segunda Guerra Mundial es más "famosa" que la Primera -aunque sólo sea por todas las películas que se ruedan sobre ella-, pero es cierto que hay un vacío muy grande en el género que alguna compañía con vista debería animarse a cubrir.

¡Eso no se hace!



Vamos a ver, ¿me podéis explicar por qué «Psychonauts» ha sido traducido al alemán y al francés, pero no al español? Es una absoluta desconsideración no haberlo doblado o ni siquiera (¡qué menos!) haber traducido los subtítulos. Los seguidores de la época dorada de Lucasarts haremos el "esfuerzo interpretativo", pero el mercado en general (que es en definitiva el que importa) difícilmente se verá atraído por un juego en versión original. Esta inexplicable decisión lo relega a un desapercibido segundo plano que por derecho propio no merece. Mal van las cosas cuando los jugadores tenemos que decirles a las distribuidoras cómo han de vender sus juegos. ■ Jorge Pavía

R. Y lo peor es que por más veces que se lo digamos no parecen entenderlo. Claro que, a lo mejor, cuando se den cuenta de que un juego que por su calidad tendría que haber sido un número uno pasa completamente desapercibido en las listas de ventas, recapacitan para la próxima vez. Pero, ¿sabes qué?, por experiencias pasadas no tenemos mucha confianza en que eso pase...

LA QUEJA
Injusticia online

Resulta que como hace un año del lanzamiento de «World of Warcraft» en Europa, Blizzard ha montado un montón de concursos, con premios muy jugosos. El caso es que sólo pueden participar los jugadores franceses, británicos, alemanes o irlandeses. ¿Y nosotros qué? ¿Es que no pagamos todos los meses como los demás? Como si no bastara con no haber traducido el juego. A mí, por lo menos, se me quitan las ganas de seguir jugando. ■ PedroTe

Pues será mejor que no canceles todavía tu cuenta de usuario, porque Blizzard acaba de anunciar que «WoW» va a ser traducido al castellano, lo que, de paso, probablemente nos permitirá participar en cualquier futuro concurso. La verdad es que ya podían haberlo hecho antes, pero mira, más vale tarde que nunca, ¿no?

Menuda faena

¿Por qué no va a llegar a España la edición de coleccionista de «La Batalla por la Tierra Media 2»? La cosa es grave, porque se trata de una edición excepcional que lleva incluso contenido extra dentro del juego... Me parece una falta de respeto enorme por parte de EA no publicarla. ■ Toño



R. Pues nosotros tampoco lo entendemos y, por supuesto, estamos tan mosqueados como tú. Puede que los contenidos extra hayan tenido algo que ver, porque obligarían a una nueva traducción y doblaje, pero, de todas formas, si es por eso, ¿por qué no se pensó en ello antes?

¿Y el manual?

Me parece genial que regaléis un juego completo con cada revista, pero creo que deberíais incluir también en el regalo sus correspondientes manuales, sobre todo en juegos como el de hace dos meses, «Flight Simulator», en el que si no tienes un buen manual que te ayude vas listo. ■ César Jiménez



R. Aunque en contadas ocasiones no ha sido posible, casi siempre incluimos el manual del juego que regalamos, tal y como se publicó en su momento, incluyéndolo como un PDF dentro del mismo DVD, porque si lo hiciéramos en papel el coste se dispararía. En el caso concreto de «Flight Simulator» puedes encontrarlo en la carpeta "\Manual" del DVD.

La revista perdida

Soy lector vuestro desde hace tiempo y aunque nunca he tenido problemas para encontrar Micromanía en mi quiosco habitual, resulta que no he conseguido encontrar el anuario "2005 un año de juegos" que, según anunciabais en una página de la revista, salió a la venta esta Navidad. Mi quiosquero dice que no le han enviado nada parecido y, a estas alturas, no lo venden en ningún otro sitio. ¿Qué puedo hacer? ■ Luis

R. Pues mira que es raro que diga eso, porque recordamos claramente haberle llevado un buen montón de ellas :-) Bromas aparte, lo que tienes que hacer es lo mismo que harías para encontrar cualquier Micromanía atrasada. Entra en www.axelspringer.es/atrasados y ahí podrás comprar cualquiera de nuestras publicaciones, que te serán enviadas por correo.



LA POLÉMICA DEL MES
¿Estrategia previsible?

Soy un gran aficionado a los juegos de estrategia, pero últimamente se me están quitando las ganas de jugar a mi género favorito. En mi opinión los últimos títulos aparecidos dejan bastante que desear, el aspecto gráfico es impresionante, sí, pero no dejan de ser lo mismo de siempre. ¿Para cuándo un cambio revolucionario en este apasionante género que cuenta con millones de seguidores? ■ Andrés Arnáiz

Partimos de la base de que es difícil hacer "revoluciones" en un género tan explotado como el de la estrategia, pero, de todas formas, nos parece un poco exagerado decir que todos los juegos son "lo mismo de siempre" cuando entre los últimos lanzamientos se encuentran títulos tan diferentes como «Civilization IV», «Age of Empires III», «Black & White 2» o «Los Sims 2», todos ellos juegos de estrategia y todos ellos completamente diferentes entre sí, ¿no te parece?

CARTA DEL MES

De dos en dos



● No sé si soy el único en pensarlo, pero creo que las compañías tienen una grave falta de ideas. ¿O es que nadie más se ha dado cuenta de que últimamente los juegos se anuncian de dos en dos y hasta de tres en tres? Que aparece «Tycoon City New York», pues nada, a presentar «City Life». ¿Unos sacan «El Código Da Vinci»?, pues otros anuncian «Los Secretos de Da Vinci»... Un poco más de originalidad, señores. ■ Jerónimo Vázquez

R. Ya, pero eso pasa en todas partes, no sólo con los videojuegos. Después de "El Código da Vinci", sin ir más lejos, resulta que todo el mundo quería escribir un libro sobre Leonardo o sobre códigos. Y del cine, mejor no hablamos, porque cuando se ponen de moda los romanos, por ejemplo, nos tiramos tres años viendo películas de gladiadores... De todas formas, que el tema no sea original no tiene que ver con que el juego sea bueno, que es lo que realmente importa, ¿no crees?

Es sólo un juego

● Os escribo en relación a la Polémica de hace dos meses y quiero decir que a mí me parece un disparate que se permita a la gente comprar y vender oro y objetos de los juegos de rol online a cambio de dinero real, tal y como ha hecho SOE con «Everquest 2»». ¡Es sólo un juego, por amor de Dios! Además, para un sitio en el que sólo debería contar tu habilidad, ya tiene narices que ahí también vayan a quedar por encima los que tienen más pasta. ■ Geoman



R. Esta discusión es realmente vieja y parece poco probable que los dos bandos se pongan de acuerdo algún día. Eso sí, hay que aclarar que lo que ha hecho Sony es crear servidores específicos para los que quieran practicar este tipo de comercio, así que nadie puede sentirse engañado.

Lástima de coches

● Creo que «NFS Most Wanted» es genial, uno de los mejores juegos en su categoría. Pero lo que no entiendo es, ¿cómo vamos a tunear coches como el Lamborghini Diablo o el Chevrolet Corvette? ¿Cómo vamos a mejorar un Porsche Carrera GT de más de 600 caballos y que vale más de 80 millones de las antiguas pesetas? ¿Qué faldones le vamos a meter a un Ford GT 40? Es un juegazo, sí, pero es que hay cosas que deberían ser pecado... ;-) ■ Albert Vadrí



R. Pues mira, estamos de acuerdo contigo, pero sólo en parte, porque si por la calle nos cruzamos con uno de esos coches que dices pintado de morado y verde fosforito también nosotros pensamos que habría que meter a alguien en la cárcel y hasta colgarlo por los pulgares, qué demonios. Pero «Most Wanted» es sólo un juego, y uno, además, que pretende sobre todo ser divertido, no realista. Y no negarás que andar "metiéndole mano" a un Porsche no tiene su atractivo, ¿no?

Bien por Capcom

● Como fan incondicional de los juegos de Capcom quiero decir que estoy entusiasmada con la noticia del acuerdo con Sega para sacar sus últimos juegos en formato PC. ¡Por fin vamos a jugar a «Resident Evil 4»! Eso sí, ya era hora de que se decidieran a hacerlo, que ya está bien de que los jugadores de PC seamos siempre los últimos en llegar, ¿no os parece? ■ Isabel

R. Ojo, que eso de que somos siempre los últimos hay que matizarlo, ¿no crees? Pues anda que no hay juegos de PC que ya se darían con un canto en los dientes los "consoleros" por poder disfrutarlos en sus máquinas –empezando por «F.E.A.R.», por ejemplo–. Es verdad que con Capcom hemos tenido mala suerte, porque mira que teníamos ganas de hincarle el diente a «Resident Evil 4», pero parece que al final todo llega :-)

FORMIDABLE



¡Por fin, en castellano! Aunque ya hacía algún tiempo que se venía rumoreando, Blizzard acaba de anunciar que «World of Warcraft» tendrá una versión en castellano. Aunque tenemos que decir que, la verdad, ya se les podría haber ocurrido antes, nos alegramos y mucho por toda la gente que ahora va a poder disfrutar como Dios manda de este fantástico juego.

LAMENTABLE



Menudo follón. La que han liado entre Monolith y Vivendi con la licencia de «F.E.A.R.». Resulta que Monolith tiene los derechos sobre el juego, pero no sobre el nombre, ya que estos los tiene Vivendi. Conclusión: Vivendi sacará un «F.E.A.R. 2» que no tendrá nada que ver con el original y Monolith un juego que "será" «F.E.A.R. 2» pero que llevará otro nombre. Ya son ganas de liar a la gente, ¿no?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Quién...

podría haber imaginado que Depeche Mode iba a grabar una canción para «Los Sims 2: Abren Negocios»... cantando en "simlish"?

¿Por qué...

no se va a distribuir en España la edición de coleccionista de «La Batalla por la Tierra Media 2» que muchos fans estaban esperando?

¿Cuántos...

aficionados al cómic se están frotando las manos tras enterarse de que Jim Lee va a ocuparse del diseño de un juego de rol online basado en los cómics de DC?

¿Qué...

piensa hacer Id Software con el nombre "Rage Anarchy" sobre el que, al parecer, se han reservado todos los derechos?

¿Dónde...

puede llegar el consumo de videojuegos en España si sigue creciendo, como en 2005, a un ritmo del 18% anual?

¿Cuánto...

dinero le va a costar a Dave Perry la "broma" de tener que recomprar su propio estudio, Shiny Entertainment, ahora que Atari ha decidido ponerlo en venta?

¿Qué...

serán capaces de hacer los chicos de Bioware con el misterioso juego de rol online que, según acaban de anunciar, ya están desarrollando?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

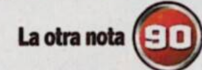
¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Muy completo

Me parece que se trata de un gran juego de estrategia y que ofrece una variedad de opciones que no es nada habitual. Batallas en tierra y en el espacio, la gestión de la Galaxia... Y por si fuera poco con un montón de unidades y todos los héroes de las películas. ¿Qué más se puede pedir? ■ Eduardo Lázaro





La variedad de opciones es a prueba de bomba, sí, pero a mí me parece que cuando las examinas por separado resultan demasiado sencillas y simples. Es un gran juego, claro, pero podría haber sido uno mucho mejor añadiendo algo más de complejidad estratégica en cada apartado.

J.P.V. (Autor de la review)

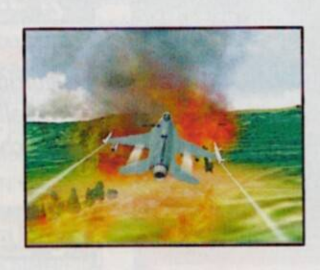


Puntuación Micromanía

Está anticuado

No me parece que este juego sea para tanto. Hace 8 años, cuando apareció por vez primera, sí, pero ahora ha sido superado en todos los frentes. Para mí que lo que están haciendo es cobrarnos dos veces por el mismo juego. ■ Ricardo Soriano

La otra nota 72



Puede que haya sido superado en su tecnología, pero hay otros aspectos en los que el juego ha mejorado muchísimo. Su campaña dinámica, por ejemplo, no sólo es mejor que antes, sino que es una de las mejores de todo el género. Eso y un montón de contenido más hacen que, en mi opinión, sí merezca esa nota.

R.L.E. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

¿Otra vez?

No creo que una expansión se merezca tanta nota. Sobre todo porque acaba de salir una hace unos meses y, seguro, saldrá otra antes de fin de año. A mí me parece que es sólo una estrategia para sacarnos la pasta. ■ Ramón Castro

La otra nota 80



Es verdad que la política de "una expansión cada seis meses" puede resultar agotadora, pero mientras sigan incorporando contenidos novedosos su frecuencia no debería influenciar en su nota. Y no se puede negar que «Abren Negocios» es original, así que, ¡bienvenida sea!

J.A.P. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Se sale

Vale que es un género más típico de consolas que de PC, pero dentro de eso creo que es un juego genial. La ciudad es gigantesca, tienes cantidad de cosas por hacer y, además, puedes montar en bici o en skate. Y gráficamente no está nada mal. ■ Alejandro Ramos

La otra nota 92



Yo no creo que sea un juego más "típico" de consolas que de PC, de hecho, parte del problema con este juego (un problema menor, eso sí) es que es realmente muy parecido a la anterior entrega de la serie, con lo que los seguidores de ésta no van a encontrar tantas novedades como sería deseable.

T.G.G. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

No es esto

Me parece que se han cargado la serie, que le han quitado toda la gracia. Lo bueno de «Rainbow Six» era su complejidad y ahora no está ni siquiera la fase de planificación, que era genial. Claro que, ¿para qué vamos a planificar si sólo podemos controlar un equipo? ■ Andrés Mozo

La otra nota 75



EN EL PUNTO DE MIRA

La Batalla por la Tierra Media II



A favor 98
La otra nota

Un juego de película

Creo que es uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Es variado, muy original y tiene una ambientación digna de las películas de Peter Jackson. Vamos, que a mí me parece que su nota debería ser mucho mayor. ■ Carlos Castello

Se trata, desde luego, de un juego excepcional, pero para merecer la nota que propones, que es altísima, tendría que pulir un par de aspectos. En mi opinión deberíamos poder llevar más unidades a la batalla y la jugabilidad está demasiado centrada alrededor de los héroes, lo que reduce el factor estratégico. I.R.L. (Autor de la review)



Muy exigente

Me parece que es un juego genial, pero creo que sus requisitos técnicos son exagerados. La verdad, no me parece tan meritorio hacer unos gráficos bonitos si para moverlos tienes que usar un "maquinón" como los que usan en la NASA. ■ Francisco Agullo

Es verdad que si no tienes una máquina a la última no vas a disfrutar a tope del juego, pero yo no creo que eso deba influir tanto como tú dices en su nota, y menos al ritmo que avanza la tecnología. Es cierto que "pide" mucho, pero también te "da" un montón, y eso no es algo de lo que puedan presumir muchos. I.R.L. (Autor de la review)

Si lo que buscabas era una continuación al uso, es normal que estés decepcionado, porque la diferencia es enorme. Pero eso no lo hace peor, sólo diferente. Para un montón de gente que encontraba la serie demasiado complicada, por ejemplo, esta entrega ha supuesto una enorme mejora. J.P.V. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Sabor clásico

Es cierto que técnicamente no es una maravilla, pero es realmente bonito. Además, lo que cuenta en un juego de este tipo es su argumento, y el de «Nibiru» es muy bueno, largo e interesante. ■ Raquel Blanco

La otra nota 80



Un problema importante de «Nibiru» es que esta anticuado, y mucho, técnicamente. Es cierto que para muchos aficionados veteranos del género eso no es tan relevante, pero el resto busca a estas alturas algo más en una aventura, y no hablamos sólo de mejores gráficos, sino de una jugabilidad más variada.

J.A.P. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

EL PRIMER JUEGO DE Tony HAWK DE ENTORNO LIBRE

¡HAZ SKATE Por DONDE QUIERAS EN LA GIGANTESCA CIUDAD DE LOS ÁNGELES!

SIN TIEMPOS DE CARGA

HOLLYWOOD

Libertad para ir ADONDE QUIERAS

PERSONALIZA TU ASPECTO, TABLA Y TRUCOS ¡TODO SIN SALIR DEL JUEGO!

HAZ NUEVOS Y ALUCINANTES TRUCOS

Escoge ir en SKATEBOARD o en BICI

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

16+ www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

ACTIVISION NEVERSOFT ASPYR

TRUE CRIME

NEW YORK CITY





ACTIVISION ASPYR





YA A LA VENTA

TRUECRIME.COM

LOS MITOS VIVEN EN UN MUNDO REAL...

» ¿PUEDEN CONVIVIR REALIDAD Y LEYENDA? «Titan Quest» afronta el rol desde una ambientación que tirará de ambas vertientes para crear un mundo tan real como puedas imaginar, pero plagado de unas leyendas tan "viva" como tu propio personaje. Historia y mitología clásica se dan la mano para crear un fascinante universo, tan espectacular que te costará no dejar de jugar y pararte a admirarlo.

» HASTA EL MÁS PEQUEÑO DETALLE se está cuidando en el diseño de los escenarios para conseguir una sensación de realismo total: lagos y mares con agua que parece de verdad, campos de trigo movido por el viento, un increíble uso de la física en el movimiento de objetos y la interacción con el entorno... ¡Vas a alucinar con «Titan Quest»!



¡Descubre el nuevo Olimpo del rol!

TITAN QUEST

Rol, acción, tesoros, hechizos y héroes... No hablamos de «Diablo», pero no te creas que estás tan lejos de la verdad, porque de todos los herederos del clásico de Blizzard que hemos visto en los últimos años «Titan Quest» será, de largo, el más alucinante y el más fiel a la esencia del rol más "diabólico".

La primera vez que vimos «Titan Quest» estábamos un poco abrumados. Pero no por el juego en sí, sino... ¡por las prisas! Fue en el pasado E3 2005, en Los Ángeles, y de una forma casi fugaz. Y aunque el E3 es una pasada, también es el sitio menos aconsejable para disfrutar con calma de ciertas experiencias, créenos...

Además, Iron Lore no quería enseñar más que lo justo del juego, con una demo fantásticamente diseñada, sí, pero muy breve. Quedaba casi un año por delante hasta que todo tomara forma y no era cuestión de hacer algo muy exagerado y en plan público. Así que en una pequeña salita, a puerta cerrada, vivimos –con el poco tiempo disponible que te deja una feria así– nuestro primer contacto con «Titan Quest». Y salimos encantados, para qué te vamos a decir otra cosa. Todo consistía en una idea tan "simple" como coger la esencia de «Diablo» –rol, mucha acción, aún más simplicidad en los controles, y una perfecta conjunción de jugabilidad y buen diseño– y rodearla de una ambientación tan original, pero tan... cómo decirlo, "evidente", como la mitología clásica que pensamos que, ¡por Dios!, ¿cómo no se le había ocurrido a nadie antes? Porque, encima, es que Iron Lore estaba clavando, bit a bit, y haciendo una recreación perfecta de la jugabilidad y diversión de la serie «Diablo».

Mezcla historia y mitología clásica con el mejor rol a lo «Diablo» y obtendrás el genial «Titan Quest»

¿HAN DADO CON LA CLAVE?

Efectivamente. Eso, sí, de imitar a «Diablo» lo han intentado muchos queriendo ser el verdadero heredero de Blizzard, pero nadie lo ha conseguido. Hay que reconocer que juegos como «Sacred» han dejado el listón muy alto, y que «Hellgate London» –¡que a ver cuándo sale, que le tenemos ganas!– tiene pinta de superarlo, lo que es lógico ya que lo están haciendo los mismos responsables de «Diablo».

Pero, en fin, de aquel «Titan Quest» que vimos hace un año hemos pasado a tener la oportunidad de meterle mano a una versión mucho más nueva, acabada y a-lu-ci-nan-te, amén de perfectamente jugable. ¿Y qué hemos visto? Pues que, o en Iron Lore hay algún exiliado de Blizzard, o estos muchachos son tan bueno que han dado con la clave que tantos estudios llevan años buscando, porque según nos pusimos manos al ratón, notamos cómo se nos disparaba el "gen adictivo" que «Diablo» nos hizo crecer. «Titan Quest» será ese juego que tanto esperabas.

Hay muchas razones para afirmar esto, y casi todas las tendrás que vivir en tus propias carnes cuando el juego esté listo y decidir por ti mismo, aunque te contaremos en estas páginas las más relevantes. Pero, es todo tan simple como esto: es «Diablo» puesto al día, infinitamente más bonito y con una ambientación diferente. Tal cual.

UN MINUTO MÁS...

¿Qué puede hacer tan especial a «Titan Quest» para que nos de por asegurar que estará a la altura del mito? Pues eso, que va de mitología... Vale, ha sido un chiste malo. Es lo único malo que vas a encontrar en estas páginas y que tenga que ver con ▸▸

- Género: Rol/Acción
- Estudios/Compañía: Iron Lore/THQ
- Distribuidor: THQ
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Junio 2006
- titanquestgame.com

LAS CLAVES

- Combinará rol y acción en el mismo estilo que hizo grande y genial a la serie «Diablo» de Blizzard.
- Su ambientación se basará en una mezcla de historia y mitología clásica.
- Usarás distintos tipos de espadas, arcos, hechizos y habilidades especiales.
- Podrás definir un personaje único, utilizando dos de ocho maestrías disponibles y definiendo su estilo y atributos propios.
- Tendrá opciones multijugador en campañas cooperativas.
- Incluirá un potente editor, de manejo muy sencillo pero con el podrás crear campañas y mapas.

PRIMERA IMPRESIÓN

¿El heredero real de «Diablo»? Acción, rol y una promesa de jugabilidad sublime. ¡Huele a exitazo!



▲ ¿ACEPTAS EL DESAFÍO DE LOS DIOSES? En «Titan Quest» vivirás la combinación de acción y rol más explosiva desde el legendario «Diablo».



▲ UN HÉROE AL ESTILO CLÁSICO. La ambientación, histórica y mitológica, influirá en el diseño de los poderes especiales del héroe que tú mismo crees.



▲ DE LAS ALDEAS A LOS TEMPLOS MALDITOS. «Titan Quest» ofrecerá una abrumadora variedad de escenarios. Y, en cada uno, habrá nuevos y cada vez más terribles enemigos.



▲ ¡UNA AVENTURA DIGNA DE LOS DIOSES! Todo será tan sencillo como manejar el ratón y tan difícil como crear un personaje que llegue a verse las caras con los mismísimos dioses olímpicos.

▲ ¡UTILIZA TODO TU PODER! En el más puro estilo «Diablo» podrás lanzar hechizos y usar poderes, además de combatir cuerpo a cuerpo.

DE GRECIA A LAS PIRÁMIDES

» LAS CIVILIZACIONES CLÁSICAS lo han inspirado todo en «Titan Quest». Y éste es uno de sus puntos fuertes, amén de original. En un universo de juegos dominados por Guerras Mundiales, conflictos medievales o historia universal, se ha mezclado fantasía y mitología clásica con toda la esencia del rol más legendario que hay: el estilo «Diablo».

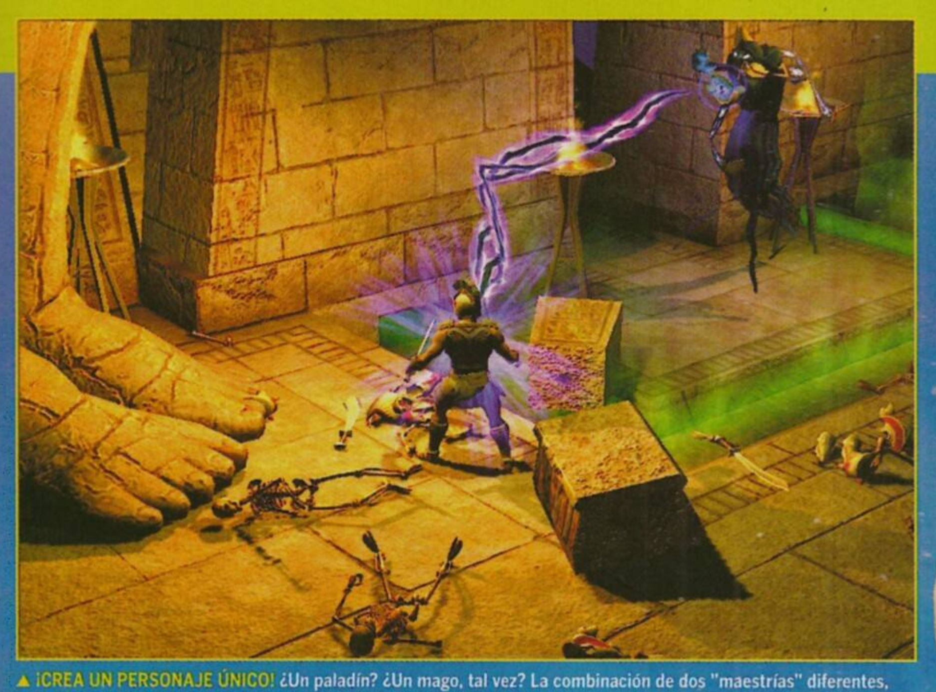
» GRECIA, EGIPTO, CHINA... son algunas de las civilizaciones tomadas como punto de partida para la ambientación de «Titan Quest», tomando de cada una de ellas elementos legendarios que se integran a la perfección en un conjunto que se perfila tan sólido como una roca, en su diseño y su jugabilidad.

►► «Titan Quest», porque te prometemos que éste juego va a ser algo muy, muy gordo. Ahora, en serio, ¿por qué equipararlo a «Diablo»? –"¡cómo osan estos de Micromanía decir tal cosa!", dirán muchos de aquellos que, como nosotros, somos fervientes admiradores de «Diablo»–. Porque te pasará lo mismo con que el juego de Blizzard: al minuto de poner las manos encima del ratón y dar tus primeros pasos en «Titan Quest» empezarás a decirte a ti mismo: "venga, un minuto más y lo dejo..." Y, amigo, en ese momento estarás irremediablemente enganchado por el poder de los dioses y la mitología. ¿Cómo está consiguiendo esto Iron Lore? Pues es complicado de explicar, no creas...

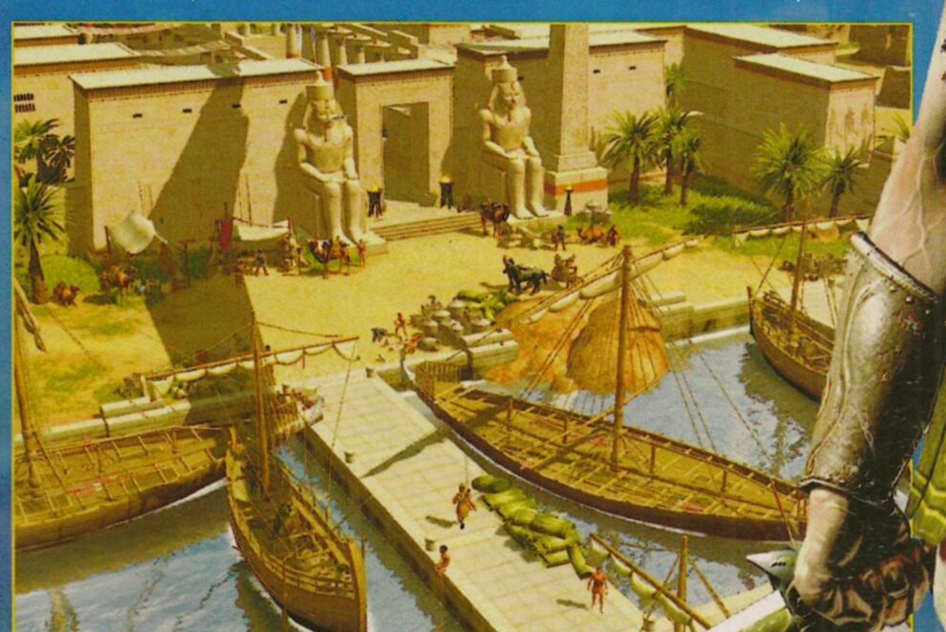
UN MUNDO... ¡REAL!

La ambientación es clave en un juego como «Titan Quest». Y esa ambientación se consigue por diferentes vías. Por un lado, la base de la mitología clásica. Por otro, un calidad en los diseños de escenarios sencillamente increíble. Suma a esto una cantidad y variedad de enemigos asombrosa y que refleja a la perfección la investigación desarrollada en Iron Lore.

Hay más, claro: una banda sonora que encajará a la perfección con lo que verás en pantalla, unos gráficos sensacionales... Pero todo esto, si no hay un buen diseño de acción y una jugabilidad a la altura, no es



▲ ¡CREA UN PERSONAJE ÚNICO! ¿Un paladín? ¿Un mago, tal vez? La combinación de dos "maestrías" diferentes, entre las ocho básicas que habrá más todo el árbol de habilidades, te darán un número casi infinito de posibilidades.



▲ ¡RECORRE UN MUNDO ALUCINANTE! Todo en «Titan Quest» será impresionante, desde la ambientación hasta los gráficos.

Su originalísima ambientación sólo será superada por una jugabilidad que promete ser alucinante

nada, ya lo sabes. Pues ahora, de verdad, empieza lo bueno.

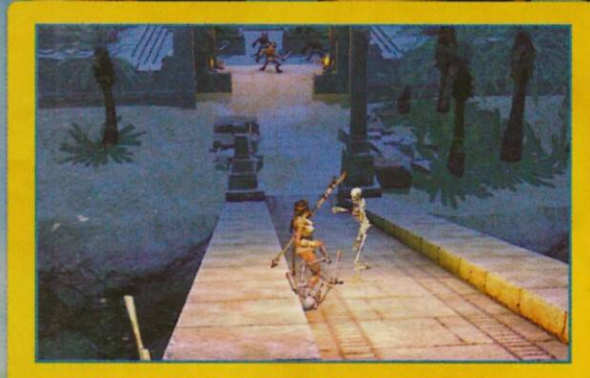
El mundo por el que te moverás será asombrosamente real –¡y eso que se trata de una recreación de mitos y leyendas!– y en tres dimensiones que afectarán a la jugabilidad. La física será un elemento más a tener en cuenta en muchas ocasiones, con objetos que te lanzarán los enemigos, a los que tú también podrás abatir desde niveles de mayor altura a los que se encuentren ellos. Pero, sobre todo, prepárate para unos mapas salvajemente extensos, que abarcarán todo tipo de territorios: valles, montañas, desiertos, junglas, cavernas...

JUÉGALO COMO QUIERAS

Y llega el momento, claro, de hablar del rol, rol. De la configuración del personaje que recorrerá este mundo, de cómo podrás definir su clase escogiendo su raza, sexo, maestría –dos de ocho posibles–, profesión y de cómo, además, podrás inclinarte por un árbol de habilidades tal que las combinaciones serán casi infinitas. Luego, coge tus armas favoritas, tus hechizos preferidos y tu estilo de combate, que desarrollarás poco a poco.

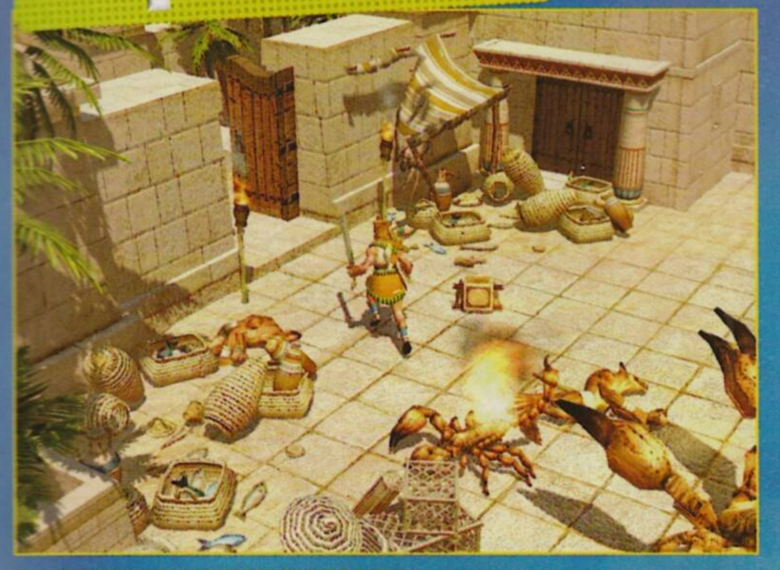
¿Crees que todo esto puede ser complicado de controlar? De controlar, te aseguramos que no. De dominar... eso será cosa tuya. Pero lo de la sencillez será una máxima. Sencillez en los controles, en los atajos de teclado que, si recuerdas el "cinturón" de «Diablo», inmediatamente identificarás en las diez ranuras que «Titan Quest» habilitará para objetos y pócimas, más otras dos de ataques con ambos botones del ratón. También la sencillez en la navegación por el entorno de juego.

Un ejemplo muy característico puede ser que cuando empezamos a matar enemigos, ▸▸



LA VENTAJA DE LA ALTURA

» UNA BUENA VISTA MARCA LA DIFERENCIA... A ver, pregunta de nota: ¿qué le faltaba a «Diablo», que «Titan Quest» puede clavar como un elemento vital en la acción? Si no lo sabes, tranquilo, que ya te lo contamos nosotros: un mundo en tres dimensiones. La diferencia de altura entre distintos puntos del mapa será usada por «Titan Quest» como un elemento básico del juego y como un factor de innovación muy importante en el diseño de la acción.



▲ ¡LAS SIETE PLAGAS DE EGIPTO TE PERSIGUEN! Bueno, a lo mejor los escorpiones gigantes no eran una plaga bíblica, pero tú, por si acaso, no dejes de darles espadazos...



▲ CREA TU PROPIO ESTILO. Amén de las habilidades en que inviertas los puntos ganados con cada nivel de experiencia, cuanto más practiques un cierto estilo de lucha, mejor serás en ello.







MITOS, LEYENDAS, DEMONIOS

¿QUIERES SABER CÓMO SE SENTÍA TESEO EN EL LABERINTO? Pues tranquilo, que lo vas a vivir en primera persona y, casi, casi en tus propias carnes. Ahora que cuando se te venga encima un Minotauro de tres metros o un Titán de diez, no nos vengas diciendo que creías que eso de desafiar a los dioses del Olimpo sería tan duro.

CÍCLOPES, MOMIAS, CENTAUROS, SÁTIROS... la fértil imaginación de Iron Lore y la exhaustiva investigación que han llevado a cabo de la mitología clásica te permitirá disfrutar de uno de los juegos de ambientación más original, rica y fascinante que podrás jugar en mucho, mucho tiempo. ¡Alucinarás con tantas criaturas míticas!



▲ PUES SERÁ UN MITO PERO, POR SI ACASO... ¡CORRE! La variedad y cantidad de enemigos y criaturas diseñadas por Iron Lore será realmente descomunal.

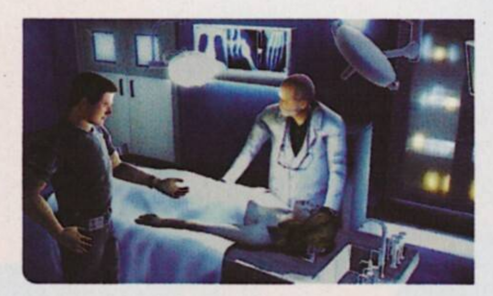
estos –¡claro!– soltaban sus tesoros en el terreno. Pero, cuando hay muchos objetos... ya sabes, es difícil identificarlos todos... ¡Maldita sea! ¡Tenía que haber una tecla que... sí! Ahí estaba esa tecla que identificaba con la aparición de un nombre sobre el objeto, todo lo que había desperdigado por el suelo. Y claro, al recogerlo... ¿dónde iba a parar? A un inventario –¡por supuesto!– de arrastrar y soltar objetos que, además, los identificaba automáticamente con una sombra de color, por su valor en dinero y características, y además hacía una comparación de esos datos con objetos similares –este detalle es genial, de verdad– si estabas en una tienda y buscabas actualizar tus armas, ropas, anillos o amuletos con algunos superiores –¡será mejor que «Diablo» en eso!–.

«Titan Quest», a día de hoy y con un lanzamiento que se prepara para junio es, no lo dudes, el máximo candidato a ocupar el puesto de honor en el género que durante años ha tenido «Diablo» en sus dos entregas. Y esto, que hasta ahora parecía un mito, puede dejar de serlo en pocas semanas. F.D.L.

«Titan Quest» será de esos juegos que siempre es diferente, según el personaje y el estilo que definas

El vídeo juego con más éxito basado en una serie de TV.

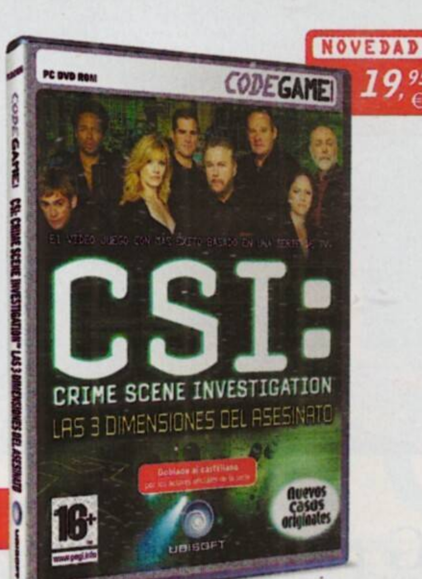
CSI:
CRIME SCENE INVESTIGATION™
LAS 3 DIMENSIONES DEL ASESINATO



¡Vuelve Las Vegas! Únete al equipo de Grissom y ayúdales a resolver los nuevos asesiantos.

Los Nuevos gráficos en 3D te permitirán procesar la escena del crimen, los objetos... como en la serie.

Doblado al castellano
por los actores oficiales de la serie





5 Nuevos casos desafiantes más largo con más herramientas y ciencia foren Nuevo vehículo móvil.

La solución del caso dependerá de astucia.













Parque Empresarial ALVIA, José Echegaray 8, Edificio 3, planta 2, 28230 Las Rozas, Madrid

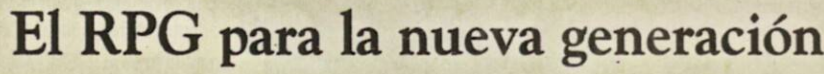
www.codegame.info

Ganador, Mejor RPG del E3

– Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"Sorprendente, ambicioso, profundo, inagotable...".

– Micromania







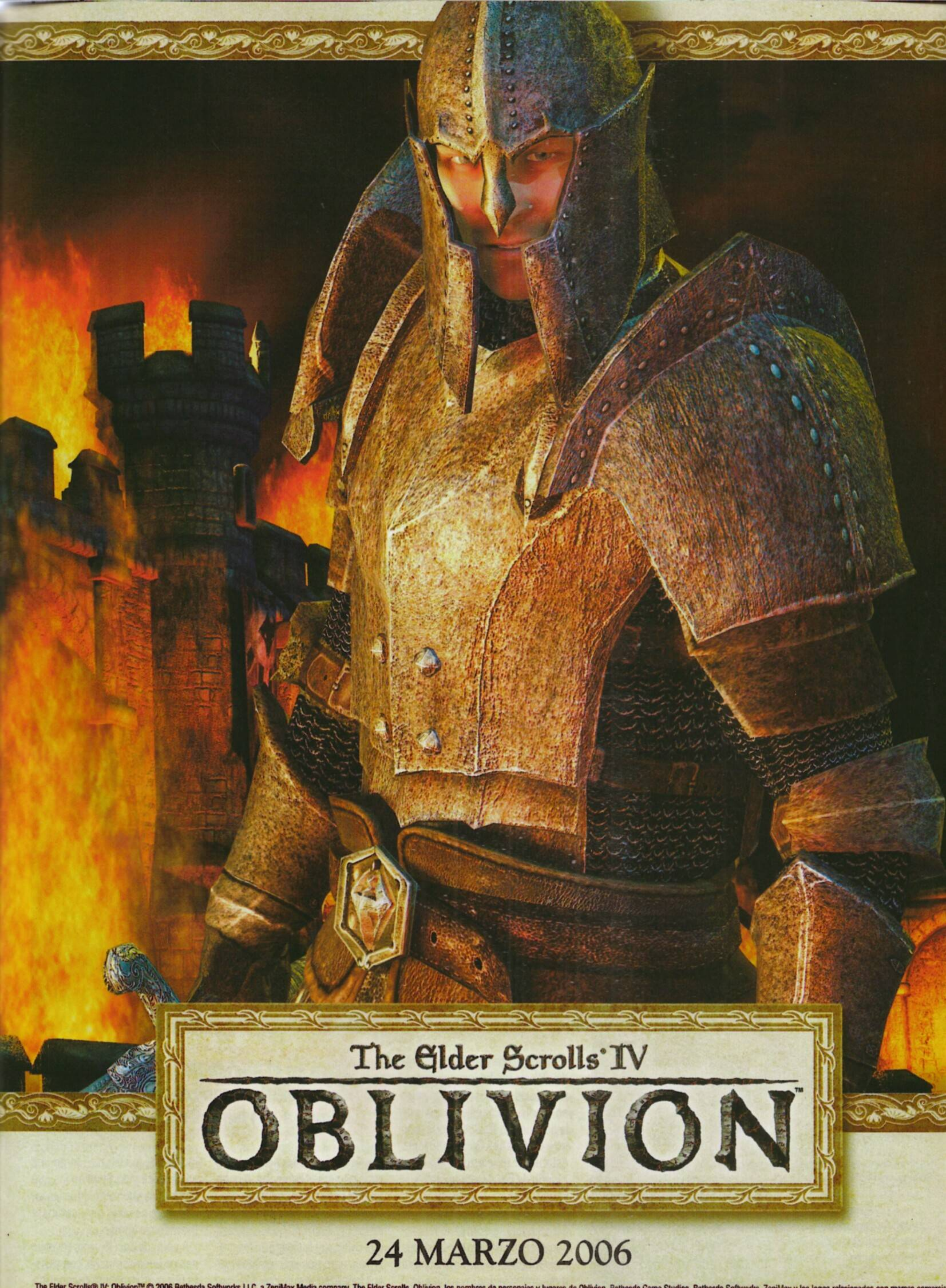











The Elder Scrolls IV
OBLIVION
24 MARZO 2006



- Género: **Estrategia/Rol**
- Estudios/Compañía: **Phenomic Game Dev./ JoWood Productions**
- Distribuidor: **Nobilis Iberica**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Abril 2006**
- ***spellforce.jowood.com/sf2/***

LAS CLAVES

- Combina estrategia y rol con un alucinante universo de fantasía en el que vivir grandes batallas.
- Personalizarás a tu héroe a través de un árbol de 100 habilidades.
- Se podrán controlar tres facciones de 3 razas cada una.
- Habrá una campaña individual de 20 mapas y una campaña multijugador cooperativa para tres jugadores.
- Estará traducido y doblado al castellano.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una combinación explosiva. Estrategia y rol en una mezcla que promete ser apasionante.

Spellforce 2 Shadow Wars

Héroes y ejércitos

Nada peor que montar un ejército de trescientas unidades sólo para que sea masacrado por el enemigo a la primera. ¿La solución? Nos ponemos el traje de faena y bajamos al campo de batalla nosotros mismos. Si quieres algo bien hecho...

El «Spellforce» original supuso toda una revolución por la forma en que combinaba elementos de estrategia y de rol. Ahora, dos años después, se prepara para su aparición la segunda parte que, como suele ser habitual, quiere potenciar los mejores aspectos del original mientras intenta corregir sus mayores defectos. ¿Lo conseguirá? Lo que hemos visto, desde luego, permite presagiar que el resultado será el esperado.

La historia de «Spelforce 2. Shadow Wars» tendrá lugar años después de los sucesos que acontecían en la primera entrega. Después de la destrucción del Círculo que puso fin a las Guerras Rúnicas se logró establecer un cierto orden en el mundo de Eo... Hasta ahora.

Entra en el mundo de Eo y vive una épica aventura controlando al mismo tiempo a sus héroes y a sus ejércitos

LLEGA LA SOMBRA

Sin embargo, ese orden se verá seriamente amenazado con la llegada de la misteriosa raza de la Sombra que comienza una invasión a gran escala ocupando las tierras de los elfos oscuros. Nightsong, hija de uno de sus líderes, intentará conseguir ayuda, empezando por la de los Shaikan, una poderosa raza que comparte la sangre de los dragones, pero que son temidos por sus habilidades mágicas. Así –paradojas de la historia– serán una elfa oscura y un Shaikan los que tendrán que conseguir que las razas libres se unan para combatir la amenaza común.

A partir de aquí te verás envuelto en una larga campaña, compuesta por más de veinte escenarios,

¿A qué se parece?



Spellforce

■ Ambos tienen un sistema de juego muy parecido que es mitad rol, mitad estrategia.



ESDLA. La Batalla por... II

■ En los dos combinamos luchas de ejércitos con héroes poderosos con habilidades especiales.

▶ Ponte en la piel de un héroe de leyenda para liderar a tus ejércitos hasta la victoria final.



▶ Para construir edificios y unidades tendremos que recolectar tres recursos.

¿Sabías que...

...al igual que sucedía en «Spellforce», se han incluido una serie de distintos minijuegos secretos dentro de esta segunda parte?



▶ El interfaz permitirá acceder fácilmente a las habilidades especiales.



▶ Además de nuestro personaje principal, podremos controlar un grupo con hasta otros cinco héroes.

en la que se enfrentarán tres facciones –el Reino, los Clanes y el Pacto– compuestas por tres razas y doce unidades diferentes cada una. Pero, además, «Spellforce 2» contará también con una campaña multijugador cooperativa –diferente a la individual– que podrá ser jugada por hasta tres jugadores a la vez. Si la oferta no te parece suficiente, añade un completo editor y un modo de escaramuzas, tanto individual como multijugador, y verás que lo que nos está preparando JoWood es un juego al que podrás estar enganchado durante meses.

ROL Y ESTRATEGIA

Por lo que respecta a su sistema de juego, «Spellforce 2» volverá a ofrecer la misma mezcla de rol y estrategia que tanto gustó en el original. Así, tendrás un sistema de experiencia que te permitirá ir ganando habilidades a medida que juegas, tanto para tu personaje como para los otros cinco héroes que lo pueden acompañar. Podrás tener guerreros, magos, arqueros... Y, por supuesto, para equiparlos habrá centenares de objetos mágicos repartidos por cada escenario, para que toda esta personalización sea aún mucho mayor.

En cuanto al apartado estratégico, «Spellforce 2» contará con todos los elementos propios del género: tendrás peones con los que obtener recursos y construirás edificios en los que, a su vez, producirás unidades militares. Éstas ▶▶

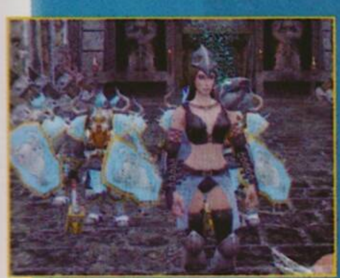
¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?

ELIGE TU CAMINO. Uno de los aspectos más atractivos de «Spellforce 2» es, sin duda, el énfasis que se está haciendo en el sistema de rol y en el aspecto de la personalización de los personajes. Cada vez que uno de tus héroes gane un nivel de experiencia, hasta un máximo de 30, obtendrás un punto que podrás emplear en el enorme árbol de habilidades del juego. Este árbol se divide en dos ramas, de combate y de magia, pero aún así posee 50 ranuras en cada una de ellas. Esto quiere decir que en vez de "aprenderlo todo" con cada héroe tendrás que especializarlos, eligiendo su propia ruta en el árbol de habilidades. Habrá arqueros, sanadores, nigromantes... y la elección será en todo momento tan sólo tuya.

GUERRA EN TRES FRENTES



◄ TRES ERAN TRES... «Spellforce 2» enfrenta tres facciones diferentes, cada una formada por una alianza de tres razas. En primer lugar está el Reino, con los humanos, los elfos y los enanos. Los Clanes agrupan a los orcos, los trolls y los bárbaros. Por último, el Pacto acoge a los elfos oscuros, la sombra y las gárgolas.



◄ FUERZAS COMBINADAS. Cada raza contribuye con varias unidades a su facción, así que, en total, cada facción cuenta con 12 unidades diferentes para construir, muchas con habilidades especiales. Y esto para las razas controlables por el jugador, porque también verás montones de criaturas controladas por la IA.



► El juego tendrá un renovado apartado gráfico que promete ser realmente espectacular.



► Toda la campaña está salpicada por secuencias cinemáticas que serán traducidas y dobladas.



► La cámara en tercera persona permitirá seguir los combates desde una vista muy cercana.

¿Sabías que...

...el desarrollo de «Spellforce 2» comenzó cuando todavía estaba en marcha el de la expansión del original?

►► no serán tan poderosas como tus héroes, pero a cambio serán mucho más numerosas y también fácilmente reemplazables.

Lo mejor todo es que combinará estas dos vertientes –estrategia y rol– en cada misión y de manera fluida. Podrás, por ejemplo, empezar un escenario recorriendo una mazmorra para encontrar un valioso objeto mágico con tus héroes –a lo «Dungeon Siege»– para salir a continuación por el otro extremo en una llanura, donde tendrás que levantar una base para formar un ejército con el que conquistar una fortaleza enemiga... Todo ello en la misma misión y sin que la acción se vea interrumpida lo más mínimo al pasar de una a otra modalidad del juego.

TECNOLOGÍA Y MAGIA

El aspecto gráfico es otra de las principales preocupaciones en su desarrollo. Se emplea una nueva tecnología capaz de mostrar un enorme nivel de detalle junto con espectaculares efectos. Además, se conservará el sistema de cámaras de la primera entrega, que permitía pasar de manera instantánea desde una vista general hasta una cercana perspectiva en tercera persona, desde la que podrás controlar a un personaje, casi como lo harías en un juego de acción.

Resumiendo: preparáte para una gran y prometedora historia, nuevos y atractivos personajes, mejoras en la jugabilidad y también una renovación en la tecnología. ¿Tiene «Spellforce 2» buena pinta? Puedes apostar lo que quieras a que sí. ■ J.P.V.

Habrá tres facciones diferentes entre sí y cada una estará compuesta a su vez por tres razas distintas



YA A LA VENTA
PC CD-ROM
ANKH
12+
7431
ANKH
Renace el género de la
aventura gráfica
12+
www.pegi.info
PC CD
www.ankh-game.com/es
DECK 13
bhv
© 2006 bhv Software GmbH & Co. KG. Todos los derechos reservados. Ankh y bhv son marcas comerciales de bhv Software GmbH & Co. KG. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.



- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Firaxis/2K Games
- Distribuidor: Take 2
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Verano 2006
- *Página web no disponible*

Sid Meier's CivCity Roma

Alcalde... de un Imperio

Por si no tenías bastantes problemas controlando las plagas de ratas, ahora resulta que los panaderos se niegan a trabajar y que, encima, no hay suficiente agua para todos. No nos extraña que digan que Roma no se construyó en un día...

LAS CLAVES

- Tendrás que construir una ciudad a imagen de la Roma imperial, ocupándote hasta de los detalles más ínfimos de su gestión.
- Incluirá una campaña de 24 capítulos y 12 escenarios individuales.
- La lista de edificios disponibles para construir será muy extensa y variada.
- Podrás comerciar con las ciudades vecinas.
- El nivel de detalle será enorme y podrás seguir a cada ciudadano en todo momento.

PRIMERA IMPRESIÓN

Urbanismo Imperial. Un juego de gestión con una ambientación genial e ideas originales.

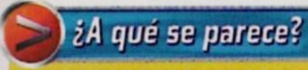
Así que tú eres de los que pensaban que después de sacarse de la chistera un juegazo de la talla de «Civilization 4» el bueno de Sid Meier se iba a tomar unas largas y merecidas vacaciones, ¿no? ¡Pues nada más lejos de la realidad! Resulta que el "tío" Sid se estaba dedicando a prepararte una nueva sorpresa: un simulador urbanístico... O, para que nos entendamos, un juego de estrategia y gestión de una ciudad, que promete dar mucho de qué hablar. ¿Pero es que los genios no descansan nunca?

GESTIÓN "A LA ROMANA"

«CivCity Roma» es un título al estilo de las series «Caesar» o «Faraón» y clásicas. El juego estará ambientado en la época del Imperio Romano y tu misión en él será construir una ciudad, a imagen y semejanza de Roma, desde su fundación hasta que alcance dimensiones imperiales. Esto, claro, será más fácil de decir que de hacer, porque como sucede en la mayoría de juegos de este género, no podrás controlar directamente a los habitantes de la ciudad, sino que solamente podrás crear edificios para que ellos los ocupen si se dan las condiciones adecuadas.

Viaja hasta el Imperio Romano y construye una ciudad eterna, capaz de resistir el asalto de los siglos

Así, para empezar, tendrás que construir unas cuantas viviendas para los posibles habitantes. Pero a éstos no les vale cualquier cosa, de modo que no vendrán si no construyes también algunos lugares de trabajo –talleres, tiendas...– en los que puedan ganarse la vida. Una





Caesar III

Los dos nos presentan la tarea de construir una ciudad en la época del Imperio Romano.



SimCity 4

Otro simulador urbanístico, aunque éste está ambientado en la época actual.



Construye tu propia versión de Roma y convierte una aldea de chabolas en la capital de un imperio.

Las carreteras no serán obligatorias, pero tus ciudadanos irán más deprisa.

¿Sabías que...

...el juego lleva más de dos años en desarrollo, o sea, que Sid Meier ya trabajaba en él mucho antes de terminar «Civilization IV»?

El juego utilizará un interfaz de iconos y menús muy intuitivo y accesible.



A medida que nuestra ciudad crezca podrás construir edificios más importantes.

vez que se instalen en tu ciudad, los habitantes pagarán impuestos en función del tamaño y calidad de sus casas que dependerá de los servicios y las infraestructuras a las que tengan acceso.

Al principio las casas no serán más que chabolas, pero si construyes un pozo y alguien se pone a trabajar en él, las viviendas tendrán acceso al agua corriente, con lo que su tamaño y su aspecto mejorarán y, lo que es más importante, su dueño aumentará la cantidad de impuestos que te paga. Si luego construyes una carnicería mejor, pero antes necesitarás una granja de la que el carnicero pueda obtener los animales... Luego te pedirán túnicas, baños, templos... Y así, hasta completar una larga lista mediante la que irás accediendo a todo tipo de edificaciones.

TODOS FELICES

Lo complicado de «CivCity Roma» es que todo este crecimiento debe respetar siempre la felicidad de tus habitantes. Se trata de una estadística importantísima, pues si es positiva la afluencia de nuevos habitantes se incrementará; pero si es negativa perderás ciudadanos en un goteo constante.

Para mantener a tus ciudadanos felices, lo que en el fondo será el centro del sistema de juego, tendrás que ocuparte de muchas cosas, pero las fundamentales serán regular el nivel de impuestos, las raciones de comida y, sobre todo, el horario de trabajo. Y es que ▶▶

BUENOS VECINOS

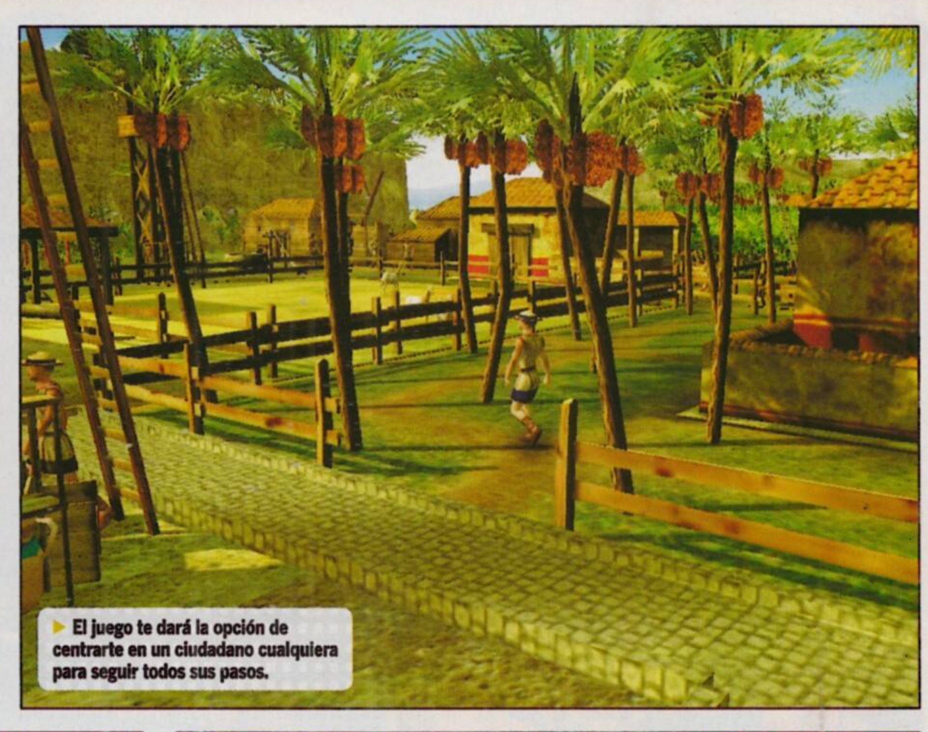


LA IMPORTANCIA DEL COMERCIO. «CivCity» no te va a permitir fundar más de una ciudad en cada partida, pero eso no quiere decir que tu ciudad vaya a ser la única que exista. A través de un mapa general de la región puedes ver todas las ciudades vecinas a la tuya y, lo que es más importante, obtienes una completa información acerca de los bienes que se producen y se necesitan en cada una de ellas. Pagando una cierta cantidad de dinero podrás fundar una serie de rutas comerciales, tanto terrestres como marítimas, que unan tu ciudad con estas otras, y así mantener unas relaciones con las que obtener unos ingresos periódicos constantes que te resultarán imprescindibles para tener una economía saneada.

UNA COSA LLEVA A LA OTRA



EDIFICIOS ENCADENADOS. A la hora de construir los edificios de la ciudad será fundamental que tengas en cuenta que casi ninguno de ellos podrá existir de manera aislada, sino que necesitará de otros para poder funcionar. Así, por ejemplo, para que la panadería pueda funcionar será necesario que haya una granja de trigo. Igualmente, para las luchas de gladiadores en el circo tendrás que tener gimnasios, vendedores de esclavos... Y así con prácticamente todos los edificios.



El juego te dará la opción de centrarte en un ciudadano cualquiera para seguir todos sus pasos.



Los puertos son imprescindibles para comerciar de forma rápida y segura con tus vecinos.



En los almacenes puedes acumular los excedentes de toda tu producción.

¿Sabías que...

...La "civilopedia" de «Civ IV» ha sido tan alabada que en Firaxis han introducido una similar en «CivCity»?

▸▸ cuantas más horas trabajen más fructífera será la economía de tu ciudad pero, al mismo tiempo, más tristes estarán. O sea, igual que ocurre en la vida real.

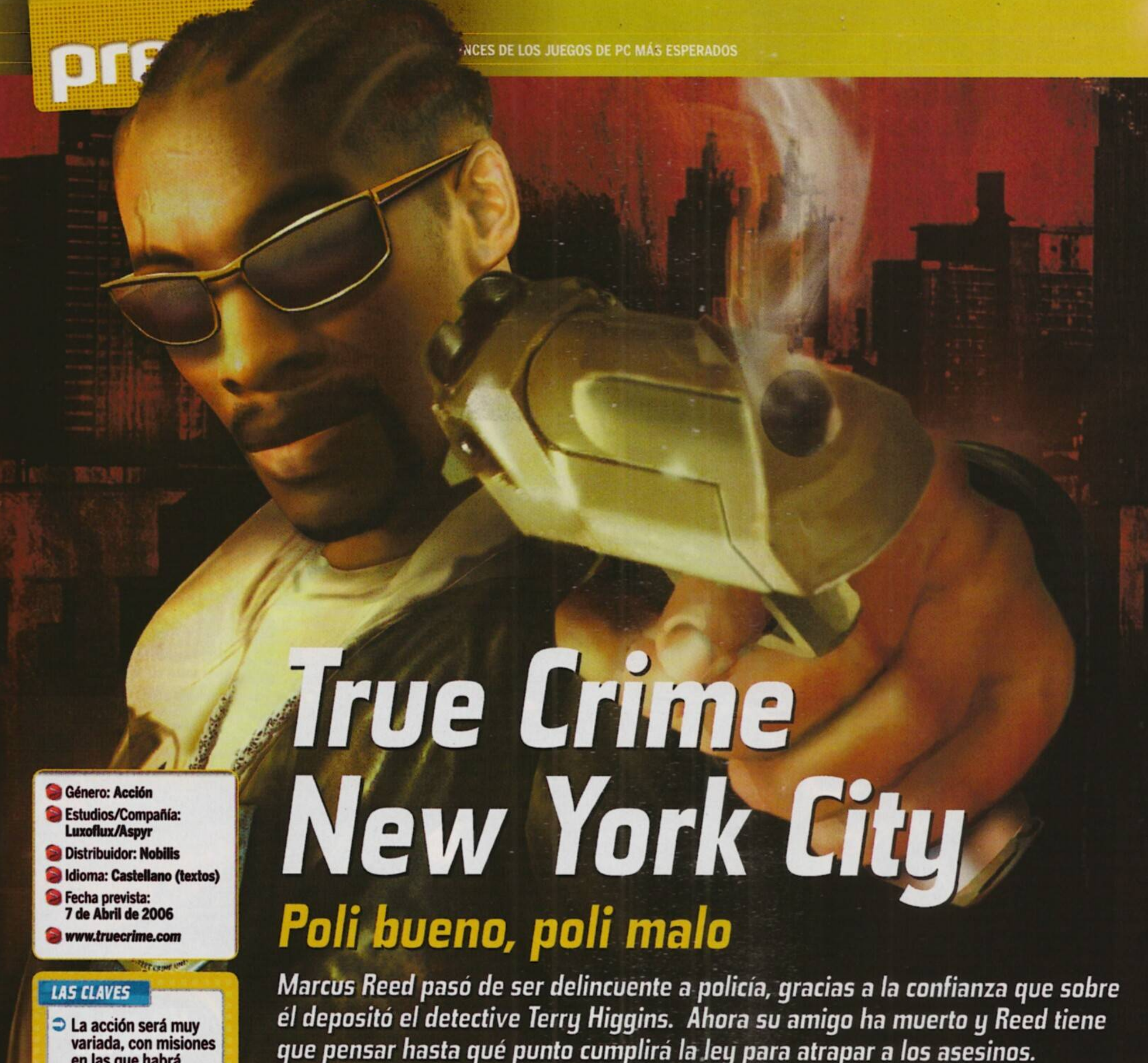
Otra forma importante de mantener la felicidad de tu gente será que, a medida que tu ciudad vaya creciendo, se te pedirá que tengas un nivel mínimo en cuatro tipos distintos de "logros urbanísticos" en distintos ámbitos: la religión, la belleza, los servicios y el entretenimiento. De nuevo, si superas este nivel requerido mediante la construcción de templos, circos... –en general, mejorando la ciudad– recibirás un bono a la felicidad. Pero, por supuesto, si no lo alcanzas, el bono será negativo y comenzarás a perder habitantes.

PARA DAR Y TOMAR

«CivCity Rome» incluirá una campaña de veinticuatro misiones que te meterá poco a poco en la enorme complejidad del juego, como si se tratase de un gran tutorial. También tendrá doce escenarios en los que se podrá apreciar la enorme variedad de opciones del juego, incluyendo escenarios de juego libre –sin ningún objetivo concreto– y como otros que plantearán diferentes desafíos. Todo ello, además, estará acompañado por un acabado técnico de excepción, en el que destacará sobre todo su enorme nivel de detalle, puesto que en todo momento puedes acercarte a la "acción" tanto como quieras. Podrás ver trabajar los ciudadanos y hasta entrar en sus casas, para contemplar a qué se dedican en su tiempo libre.

Vamos, que si te va lo de construir ciudades, te emociona todo lo que tenga que ver con el Imperio Romano o, simplemente, tienes una debilidad por los juegos diferentes, tienes una cita obligada este verano con Sid Meier y su «CivCity Roma». ■ J.P.V.

La felicidad de los habitantes de la ciudad determinará el éxito o el fracaso de toda nuestra gestión



True Crime New York City

Poli bueno, poli malo

Marcus Reed pasó de ser delincuente a policía, gracias a la confianza que sobre él depositó el detective Terry Higgins. Ahora su amigo ha muerto y Reed tiene que pensar hasta qué punto cumplirá la ley para atrapar a los asesinos.

- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Luxoflux/Aspyr
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Fecha prevista:** 7 de Abril de 2006
- ***www.truecrime.com***

LAS CLAVES

- La acción será muy variada, con misiones en las que habrá persecuciones, disparos, peleas y toques de aventura.
- Elegirás qué clase de policía quieres ser, y hasta dónde puedes llegar a la hora de combatir el crimen.
- Tu actos e influencia provocarán reacciones en la ciudad.
- Tendrá un argumento muy cinematográfico.
- En la banda sonora encontrarás decenas de canciones de diversos estilos y épocas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Policía y ética. Acción variada y la libertad de elegir tu propio modo de hacer las cosas.

Imagina por un momento lo siguiente: recorrer las calles de Nueva York con libertad escuchando decenas de temas musicales de todos los estilos, entrar en locales, proteger o atacar a los peatones, robar coches o evitar atracos, enfrentarte a mafias y pandillas... ¿Alguien ha dicho «GTA San Andreas»? Pues sí, muy bien observado, pero «True Crime: New York City» está empeñado en mejorar aspectos que ofrece aquel que tomamos como referencia...

Se trata del viejo dilema: ¿poli bueno o poli malo? Ya que tus acciones decidirán el destino de Reed, el protagonista, afectando el desarrollo del juego y, por supuesto, su final.

NO SIEMPRE FUE POLI

La continuación de la serie «True Crime» abandona Los Angeles y recrea la cosmopolita Manhattan, que acoge a un ex delincuente en la policía. No le resultará fácil evitar su pasado ni tampoco reprimir su rabia a la hora de enfrentarse con las bandas responsables de la muerte de su amigo, el policía Terry Higgins. Este es un elemento muy importante en el juego y te encontrarás muchas opciones y posibilidades para que Reed se incline hacia uno u otro lado de la ley.

¿Sabías que...

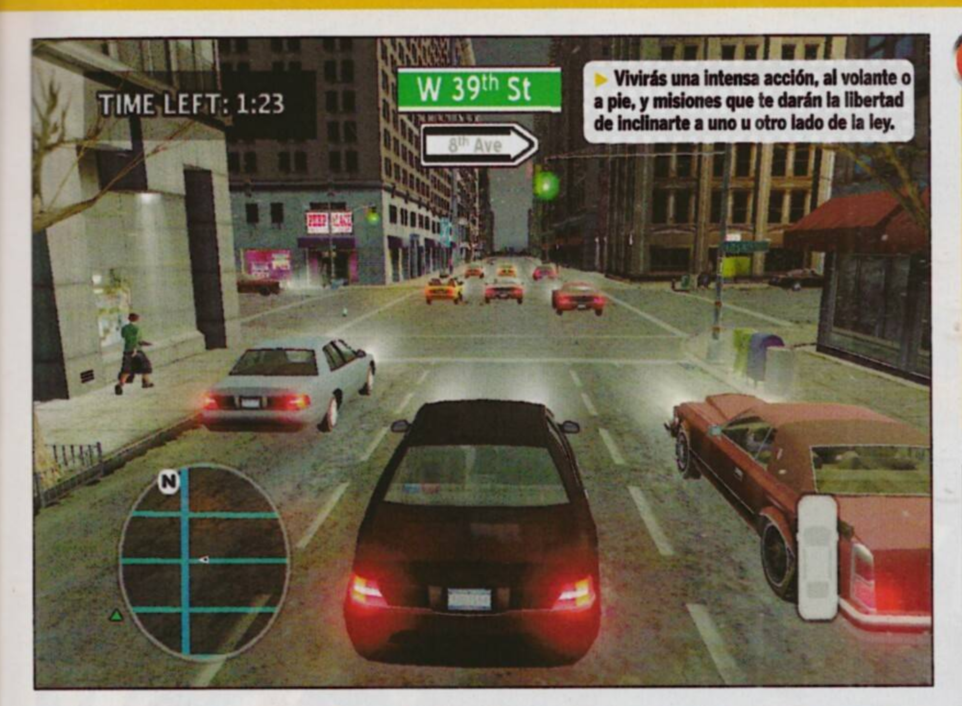
...las voces las pondrán actores tan famosos como Lawrence Fishburne, Christopher Walken y Mickey Rourke?

Escoge cómo quieres combatir el crimen encarnando a un policía en las calles de la violenta ciudad de Nueva York

LA ESCALA ÉTICA

Tu personaje tendrá cien puntos para repartir entre "buen policía" y "mal policía" y, si bien empezarás con 70 y 30 puntos, respectivamente, las cifras cambiarán según tus acciones. Pongamos por caso que confiscas un paquete con droga a un narcotraficante. Si llevas ese paquete a comisaría obtendrás puntos de "buen policía", pero si comercias con él tendrás puntos por todo lo contrario. Aunque tus actos tengan detrás una buena intención, tus puntos de ética se modificarán como consecuencia.

Y buena parte del juego depende de esta cifra. El desarrollo cambiará, e incluso la ciudad reaccionará de manera dinámica. Y es que si escuchas los avisos de la emisora de radio de tu co-



Vivirás una intensa acción, al volante o a pie, y misiones que te darán la libertad de inclinarte a uno u otro lado de la ley.



Desde capos de la mafia hasta "chorizos" callejeros, todos estarán al alcance de tus esposas.

¿A qué se parece?



GTA San Andreas

Ofrece mayor libertad de acción pero, en este caso, estás al otro lado de la ley.



Torrente

"Apatrullas" por las calles de Madrid del modo más cutre y casposo de lucha contra el crimen.



La narración del juego estará a la altura de los mejores "thrillers" cinematográficos.



Entrarás en todo tipo de locales y negocios: un gimnasio, un hotel... o "animados" locales nocturnos.

che una y otra vez sin intervenir, verás como las calles se deterioran gradualmente y aumenta la violencia y los delitos.

Y EN CUANTO A LA ACCIÓN...

En «True Crime: New York City» o bien atiendes a las misiones y avisos que surgirán –que te llevarán por una magnífica trama– o vagabundeas sin rumbo fijo comprando armas, música, coches, visitando clubs, hoteles... todo en una ciudad repleta de vida.

Las acciones de Reed serán realmente variadas: pelearás armado o desarmado con distintos ataques, perseguirás y dispararás a los delincuentes desde tu coche... Y podrás adquirir nuevas habilidades y estilos de lucha, coches y armamento. Y no se trata sólo de matar. Puedes neutralizar al enemigo, disparar al aire como aviso, enseñar la placa e instarle a que se detenga... pero es necesario advertir que la violencia será una constante.

Por otra parte, la banda sonora tendrá temas de hiphop de Redman, el cantante en el que se basa el protagonista, junto a clásicos del rock, punk, música electrónica... En total, más de cien artistas de renombre.

Y con esto, ya conoces todos los ingredientes: un escenario enorme y bien recreado, un argumento sugerente, variedad de acción y, bueno, tu propia libertad para decidir si asumirás el papel de Marcus Reed o no cuando «True Crime: New York City» ponga su sirena a sonar. ■ T.G.G.

¿EN TRANSPORTE PÚBLICO?





PREPARA TU BONO DE METRO. En «True Crime New York City» escogerás entre tres formas de desplazarte por las calles. Podrás demostrar tu estupenda forma física corriendo o caminando, un método reservado para distancias cortas. Si necesitas ir a un lugar más lejano, opta por tu propio coche, confisca el vehículo de un ciudadano o –si la ética no te preocupa– róbalo. Pero hay una tercera opción para tus viajes, mucho menos contaminante y más rápida: el Metro. Allá donde veas una boca de Metro, toma el tren y escoge tu destino en el mapa; verás como llegas en un santiamén. Eso sí, si empiezas a moverte por toda la ciudad, a pie o en Metro... ¡no te olvides de dónde has aparcado tu coche para cuando necesites volver a por él!



Stronghold Legends

- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Firefly/2K Games
- Distribuidor: Take 2
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Septiembre 2006
- www.fireflyworlds.com

Dragones y fortalezas

Pues resulta que el Rey Arturo ha mandado a sus caballeros a conquistar el castillo del Conde Drácula, pero éste se ha aliado con Sigfrido, sí, el del dragón, y ya tienen preparada la defensa... ¿Sorprendido? Pues esto es tan sólo el principio.

LAS CLAVES

- Construye castillos espectaculares y defiéndelos del ataque de tus enemigos.
- Combinará gestión de recursos y estrategia en tiempo real.
- Estará ambientado alrededor de tres leyendas europeas.
- Cada bando podrá crear ocho unidades fantásticas diferentes.
- Incluirá tres campañas, con 24 niveles en total.
- Tendrá editor de niveles y modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia con castillos. Interesante revisión a una serie con mucha solera. Muy prometedor.

Si hablamos de castillos y de juegos de PC en la misma frase seguro que lo primero que se nos viene a la cabeza es «Stronghold», una serie de juegos de estrategia en tiempo real enfocada en la construcción, defensa y asalto de fortalezas. Después de dos entregas y varias expansiones, los desarrolladores de la serie nos sorprenden ahora con «Stronghold Legends» una nueva vuelta de tuerca sobre el mismo concepto, pero que en esta ocasión se inspira en tres de los más grandes ciclos de leyendas europeas.

ARTURO Y SUS AMIGOS

Hasta ahora, la serie combinaba gestión de recursos con estrategia en tiempo real, pero en «Legends» esta última vertiente estratégica cobra mayor protagonismo. Así, por un lado, tendrás que garantizar el bienestar de tus súbditos para que trabajen duro para el bien del reino y te permitan obtener recursos con los que construir fortalezas impresionantes y dotarlas de su propia guarnición militar. Luego, con estas unidades, podrás dedicarte a invadir las tierras de los reinos vecinos o, por supuesto, a defenderte de ellos.

La novedad ahora radica en que «Stronghold Legends» estará ambientado alrededor de tres de las principales leyendas europeas medievales. Podrás controlar tres bandos diferentes inspirados directamente en el rey Arturo y La Mesa Redonda, el ciclo del Anillo de Sigfrido y el Dragón, y la historia del siniestro Vlad Drakul, "El Empalador", personaje histórico que inspiró el de Drácula.

Levanta una fortaleza inexpugnable y enfréntate a enemigos de leyenda: el Rey Arturo, Drácula, Sigfrido...

TODOS DIFERENTES

Cada bando tendrá sus unidades, castillos e incluso tipos de terreno. Así, el bando artúrico construirá el típico pero majestuoso castillo medieval y jugará sus misiones sobre praderas verdes y bosquecillos. El bando inspirado en el ciclo de Sigfrido, en cambio, construirá fortalezas de hielo sobre terrenos nevados. Los ejércitos de Vlad Drakul, por su parte, ocuparán

¿Sabías que...

...según aseguran en Firefly el nuevo «Stronghold Legends» marcará el punto y final de la serie «Stronghold»?



Participa en las más emocionantes leyendas europeas y dirige un ejército de criaturas fantásticas para ocupar los castillos



Cada uno de los tres bandos construye un tipo diferente de castillo y tiene su propio tipo de terreno.

zonas volcánicas y construirán castillos góticos.

Para las unidades «Stronghold Legends» combinará las "tradicionales" de la serie –como los lanceros, las catapultas o los arqueros– con ocho unidades fantásticas que contarán con habilidades especiales. Cada bando tendrá las suyas y podrás invocar un temible dragón, un poderoso hechicero, un enorme gigante...

CONTENIDO ABUNDANTE

«Stronghold Legends» incluirá tres campañas individuales –una para cada bando–, con un total de veinticuatro misiones, así como una lista de escenarios individuales y un editor de niveles. Ofrecerá también opciones multijugador con modos tradicionales –Capturar la Bandera o Rey de la Colina– pero, también, con un original modo en el que jugarás sobre un mapa 2D, al estilo "Risk", dividido en regiones y sobre el que moverás tus ejércitos por turnos. Eso sí, cada vez que se produzca un encuentro con otro jugador podrás decidir si quieres que lo resuelva la máquina automáticamente o a través de un escenario en tiempo real.

Así pues, lo que puedes esperar de «Stronghold Legends» es un juego variado, con un sistema de juego original, una ambientación interesante y contenidos en cantidad. No sabemos qué pensarás tú, pero nosotros ya estamos poniendo a hervir las ollas de aceite... ¡que se vayan preparando! ■ J.P.V.

¿A qué se parece?



Stronghold 2

■ También hay que construir castillos e invadirlos, pero en «Legends» se gestiona menos.



Empire Earth II

■ Otro juego de estrategia con grandes batallas, pero con una jugabilidad más variada.



El juego promete ser aún más espectacular que su antecesor.



Defenderse de unos arqueros es fácil, pero, ¿qué haces contra dos dragones?

NUEVO JUEGO, NUEVAS REGLAS



¡Y NUEVAS TÁCTICAS! Las nuevas criaturas fantásticas no sólo introducirán variedad, sino que con sus habilidades especiales te obligarán a replantear tu estrategia. ¿Te gustaba atrincherarte en tu castillo con decenas de arqueros? Pues que sepas que la gárgola, una unidad de Vlad Drakul, es casi invulnerable a las flechas y además puede trepar por las murallas.



VER PARA CREER

7 Abril 2006

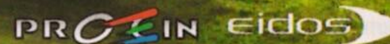


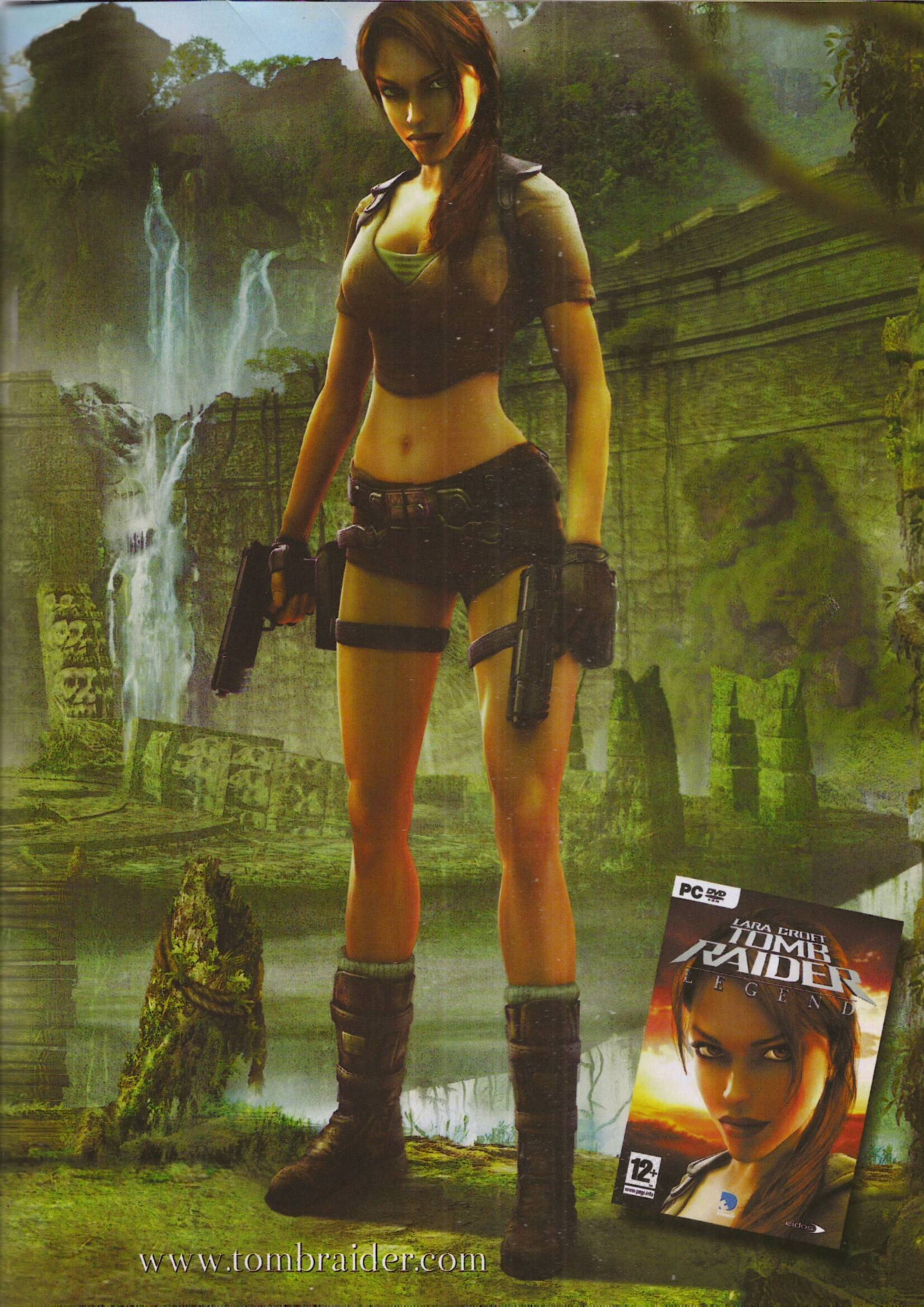










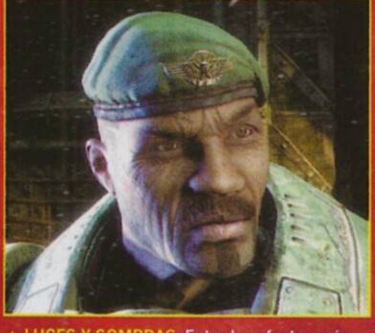

PC DVD
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND
12+
www.pegi.info
eidos
www.tombraider.com

CADA VEZ MÁS CERCA DEL REALISMO ABSOLUTO...

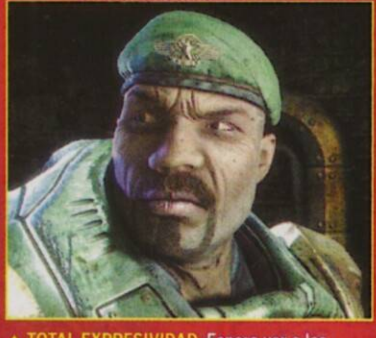
SÓLO EPIC SE PUEDE PERMITIR ESTOS LUJAZOS. En Epic Games son como Juan Palomo: "yo me lo guiso, yo me lo como". O sea, crean la tecnología gráfica más impactante del momento y la utilizan en un estilo de juego que se inventaron hace un lustro para ofrecer la acción multijugador más intensa y explosiva pero, sobre todo, realista visualmente, que hayas visto. «U. T. 2007» promete ser genial en su diseño de acción pero como los juegos entran, primero, por la vista, te será difícil creer que estas caras no son de verdad.



▲ **MI NOMBRE ES MALCOLM.** Uno de los personajes clásicos de la serie, desde el primer «U.T.» nunca había sido tan real como ahora.



▲ **LUCES Y SOMBRAS.** Entre los efectos más impresionantes que la tecnología «Unreal Engine 3» permite, sobresale la iluminación.



▲ **TOTAL EXPRESIVIDAD.** Espera ver a los personajes del juego poner unas caras que te asustarán, de lo reales que parecen.

Una nueva dimensión en la acción

UNREAL TOURNAMENT 2007

Sabemos que si algo le gusta a Epic es llevar las cosas en el más absoluto secreto. Pero, chico, con lo poco que han vuelto a enseñar de «Unreal Tournament 2007» nos ha bastado para estar entusiasmados, porque promete ser escandalosamente espectacular. ¡Va a ser algo increíble!

Lo de trabajar como prensa especializada en juegos de ordenador tiene un cierto halo de glamour que parte de una idea que viene a ser, más o menos: "¡trabajas probando juegos y encima te pagan!". La verdad, amigo, es que en semejante afirmación hay mucho de mito. Pero, ¿sabes qué? No queremos ser malos pero de vez en cuando hay que alimentar el mito... ¡Pues sí, qué narices!, estar en esto es un auténtico privilegio, porque si te pasa como nos ha ocurrido a nosotros hace menos de un mes, hay que reconocer que tenemos uno de los mejores trabajos del mundo.

Epic y Midway nos invitaron a viajar a Los Ángeles para ver ni más ni menos que lo último sobre el alucinante, impresionante, espectacular y gráficamente tremeeeeeendo «Unreal Tournament 2007», presentado por Jeff Morris y Mark Rein, dos "überbosses" de Epic Games -productor y presidente, respectivamente- que, también hay que decirlo, pese a que nos enseñaron mucho menos del juego de lo que nos hubiera gustado nos dejaron con la boca abierta. Así que, ahí va la crónica de la presentación del que está condenado a convertirse en la quintaesencia de la acción mutlijugador en PC.

La acción multijugador más intensa y clásica da el salto a los gráficos más realistas que puedas imaginar

SECRETO, MUY SECRETO

The House of Blues es uno de los locales más de moda en la noche de Los Ángeles. Restaurante, local de copas, sala de conciertos... un sitio en que lo mismo te zampas unas alitas de pollo que te presentan una de las más prometedoras joyas de los juegos para PC de este año. Y es que «Unreal Tournament 2007» parece tenerlo todo para acabar siendo justo eso, una nueva obra maestra de Epic. ¿Demasiado pronto para decir algo así? Pues, teóricamente, sí. Aún no hay una fecha oficial para el lanzamiento del juego -excepto un genérico "en otoño"-, Epic sigue sin desvelar cantidad de detalles sobre nuevos modos de juego, los mapas mostrados hasta ahora se cuentan con los dedos de una mano... vamos, que te estarás preguntando: "entonces, ¿qué narices se ha visto del juego?". Pues poco, en realidad... pero muy significativo.

EVOLUCIÓN Y REVOLUCIÓN

Vamos a empezar de un modo "raro". ¿Será «U.T. 2007» revolucionario? Pues sí... y no. La verdadera revolución de Epic llegará de la mano de su nueva tecnología gráfica -«Unreal Engine 3»- pero vamos a dejar eso aparcado, de momento.

La idea básica y el verdadero cimiento de «Unreal Tournament 2007» ya lo conoces. Exac- ▶▶

- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Epic Games/Midway
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Otoño 2006
- **www.unrealtournament2007.com**

LAS CLAVES

- La acción multijugador será, de nuevo, la base del diseño tomando de referencia los modos clásicos de «Unreal Tournament 2004».
- Será el primer juego desarrollado con la nueva tecnología gráfica «Unreal Engine 3».
- Incluirá un nuevo sistema de búsqueda de partidas, basado en el nivel de cada jugador, no sólo en el tipo de partida.
- Incluirá nuevos vehículos en los modos clásicos, potenciando la jugabilidad.
- La IA promete ser muy superior a la vista en «U.T. 2004».

PRIMERA IMPRESIÓN

¡Puro espectáculo! Un salto gráfico brutal para la acción multijugador más popular en el PC.



▲ GRANDES Y DUROS DE PELAR. ¿Eres así? Bueno, al menos de manera virtual... Si te gusta la acción multijugador, prepárate para el nuevo «U.T.».



▲ URBANO Y FUTURISTA. La ambientación de «Unreal Tournament 2007» se ceñirá al estilo ya conocido en la saga... ¡pero será más real que nunca!





▲ ¿DEMASIADO REALES? Los efectos visuales de «Unreal Tournament 2007» ofrecerán tal grado de realismo que los diseñadores están añadiendo "defectos" en las texturas para que todo no parezca demasiado "perfecto".



▲ ¡A LIBERAR ADRENALINA! Si por algo es conocido «Unreal Tournament» es como un medio perfecto para liberar tensiones.





▲ ¡APÁRCAMELO Y NO ME LO RAYES! Aunque la mayoría de los vehículos del juego serán para combate, también los encontrarás para transporte.

▲ AQUÍ EL QUE NO CORRE... ¡VUELA! Como ya ocurría en «U. T. 2004» los vehículos se volverán una de las claves en el diseño de la acción. Así que, ya sabes, si no ves al enemigo enfrente... ¡a lo mejor lo tienes sobre tu cabeza!

¿HUMANO O CYBORG?

TU PERSONAJE TE DEFINE. En «Unreal Tournament 2007», como ocurrió con los anteriores juegos de la serie, la variedad de personajes que podrás elegir será considerable, aunque, de momento, Epic sólo ha desvelado el nombre de dos equipos, compuestos por humanos –Twin Souls y Iron Guard–, y la aparición de cyborgs en el juego. Y tú, cuando «U. T. 2007» esté listo, ¿qué elegirás ser?





▸▸ tamente igual que nosotros, incluso antes de haber visto la primera imagen del juego. Y es que Epic lo tiene muy claro en ese sentido: el punto de partida es «Unreal Tournament 2004». Pero, eso sí, con una notable evolución en los detalles que afectan a la jugabilidad. Ojo, decimos evolución, porque lo que vimos en Los Ángeles es justo en lo que los responsables del juego hacen hincapié. Muchos modos de juego de «U.T. 2004» regresarán, pero potenciando sus virtudes. Onslaught, Deathmatch, Team Deathmatch, Assault... junto con alguno nuevo, como Conquest, que combina detalles de los modos Assault y Onslaught, donde tienes como objetivo conquistar las estructuras del equipo rival, pero completando obejtivos secundarios, aunque vitales, así como asegurar posiciones estratégicas que ofrezcan ventajas a posteriori.

Y, por otro lado, la inclusión de nuevos vehículos y armas ayudará a esa labor de potenciar los modos ya conocidos.

POR TIERRA Y AIRE

Algunas de las claves en ese sentido son estremecedoras. En la presentación Morris nos habló de tres nuevos vehículos que tomó como referencia para

▲ **¡ASÍ SERÁN LOS NUEVOS GLADIADORES!** Lo aparatoso del diseño de las armas, vehículos y armaduras en «Unreal Tournament 2007» no es nuevo en la serie, aunque estéticamente el salto es realmente considerable.



▲ **¿COMBATE AÉREO? ¿Y QUÉ TAL A RAS DE SUELO?** El regreso de los aerodeslizadores promete ofrecer algunos de los combates más vertiginosos y encarnizados que puedas imaginar entre jugadores... o bots.

Se añadirán nuevos tipos de vehículos para mejorar algunas de las modalidades clásicas de juego

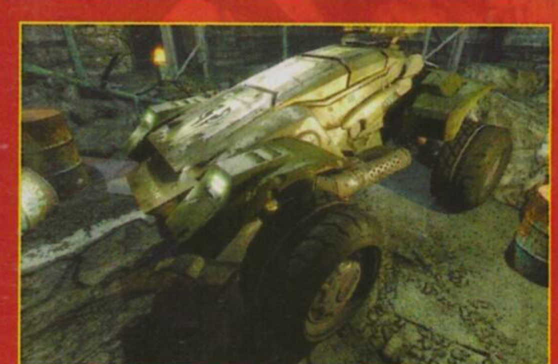
las mejoras del modo Onslaught. El primero, el Paladin, será un vehículo terrestre diseñado para escolta y defensa. Aunque tiene una torreta armada, su principal característica será un escudo de energía preparado para absorber y anular el fuego enemigo.

También vimos una nueva versión del SPMA, capaz de lanzar fuego de artillería más allá del rango de visión, gracias al uso de una cámara aérea que permite visualizar objetivos terrestres y que ahora dispondrá de un ajuste fino de la precisión de tiro, utilizando el ratón. Pero el más espectacular fue el Cicada. Una nave capaz de fijar objetivos terrestres y lanzar sus misiles sobre ellos, aunque estés mirando en sentido contrario.

Pero, sí, no vamos a demorarlo más y vamos a hablar de lo que estás deseando después de ver las pantallas que hay por aquí. ¿Y los gráficos?

IMPRESIONANTEMENTE REAL

Amigo, «Unreal Tournament 2007» parece venido de otro planeta. La calidad gráfica es asombrosa, las animaciones son pasmosas pero, sobre todo, es que se está mezclando todo esto con unos efectos visuales, una simulación física y una expresividad emocional de los personajes de tal calibre, que llega a asustar por lo real que parece todo. Los efectos de iluminación, por ejemplo, dan unos resultados gráficos tan perfectos ▸▸





¡PILOTA Y ARRASA!

TANQUES, DESLIZADORES, NAVES, BUGGIES... La oferta de vehículos en «Unreal Tournament 2007» promete ser impresionante. Muchos de ellos serán una evolución de los vistos en «U.T. 2004» pero otros se han creado expresamente para potenciar características determinadas de algunas modalidades de juego, aunque esa modalidad ya sea conocida.

CONOCE EL CICADA. El ejemplo ofrecido en la presentación del juego fue con el modo "Onslaught" y el Cicada, un vehículo para potenciar el combate aéreo y capaz de lanzar misiles que den en un objetivo terrestre prefijado, aunque estés mirando... ¡en sentido contrario!





▲ ¡SUBE, QUE TE LLEVO! El tamaño de algunos mapas será descomunal, así que no lo dudes. Si ves un vehículo, úsalo... o que te lleven, claro.



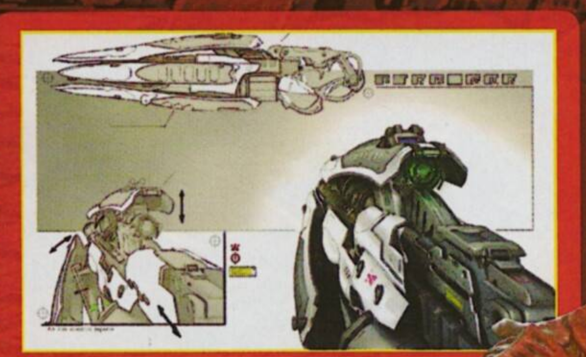
▲ ¡LA ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR! Aunque Epic sigue manteniendo el secreto sobre muchos detalles de nuevos modos de juego, hay que reconocer que el espectáculo visual que promete «Unreal Tournament 2007» es brutal.

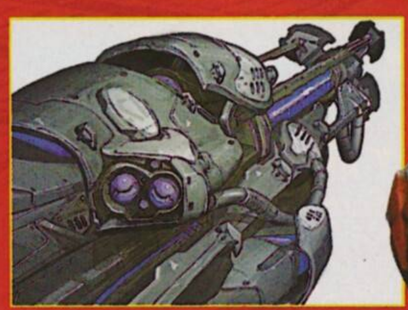


▲ AQUÍ UN TWIN SOUL, AQUÍ UN AMIGO. Este caballero pertenece a los Twun Souls, uno de los dos equipos presentados hasta ahora por Epic.



▲ ¡MÁS INTELIGENTES QUE NUNCA! Los bots se perfilan dotados de una IA salvaje. ¡Hasta te harán comentarios sobre su situación y armamento!





¡ARMAS SALVAJES!

» EVOLUCIÓN... ¡DE MOMENTO! Si conoces «Unreal Tournament 2004» te sonarán las armas del nuevo «U.T.». La gran mayoría son una evolución, sobre todo en el diseño artístico, de las vistas en el juego anterior, aunque, eso sí, mucho más atractivas.

» MEJORES ANIMACIONES. A diferencia del anterior «U.T.», en «Unreal Tournament 2007» las animaciones de cargas, disparos y efectos especiales se han trabajado para que se conviertan, también, en un sello especial del juego.

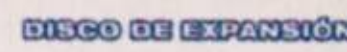
que, una vez acabado el diseño de cada nivel, los grafistas de Epic añaden "imperfecciones" (polvo, relieves...) en los escenarios y modelos para que no parezcan superficies perfectamente pulidas y ofrezcan un aspecto más "humano".

Y, sí, visto todo esto, nos pasa igual que a ti. ¡Ya estamos deseando jugarlo! Pero, ¿cuánto tendremos que esperar? Pues mira, en Epic no dicen ni palabra, pero nos hemos fijado que en su página web tienen una oferta de trabajo para un puesto de QA (control de calidad) de, ¡qué cosas!, «Unreal Tournament 2007», en el que afirman que este puesto es temporal y estará en activo hasta septiembre de 2006... Parece que no hace falta preguntarles otra vez a los chicos de Epic, ¿verdad? ■ F.D.L.

Cuando se acaba el diseño de un nivel se añaden imperfecciones gráficas para hacerlo más realista







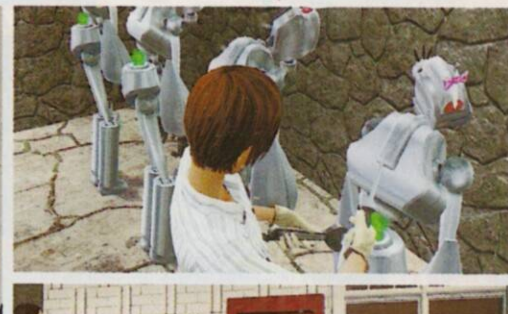
LOS SIMS
jugado por

Mitchell Malnati

en su PC

La Rarita Rita Risitas necesitaba mucho más que un jingle pegadizo para tener éxito con su tienda de electrodomésticos (aunque tenía uno que era algo así: "Convence a tu menda y compra electrodomésticos en mi tienda"). Ella sabía que necesitaba ese tipo de ayuda que sólo podía obtener empleando un puñado de robots de fabricación casera. Lo que no sabía era que los robots estaban sindicados. Se unieron contra ella, fueron a la huelga y, justo en medio de las negociaciones, se marcharon a Hawaii, dejando a la Rarita Rita pidiendo limosna para pagar sus robóticos salarios.



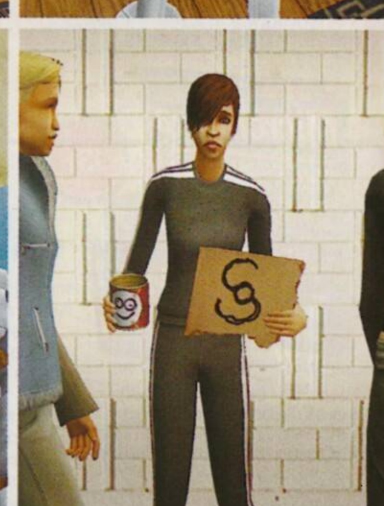
















Con el nuevo disco de expansión ABREN NEGOCIOS, tus SIMS podrán experimentar los altibajos de gestionar sus propios negocios.

A la venta a partir del 3 de marzo.

WWW.LOSSIMS.COM

powered by: portalmix

PC CD-ROM



Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.axelspringer.es/atrasados



En este nº: • Splinter Cell. Chaos Theory (Review) • Commandos Strike Force (Reportaje) • Brothers in Arms (Rev.) • G.T.R. (Review) • Los Sims 2 Universitarios (Review) • Juiced (Preview) • S.W.A.T. 4 (Preview)

Y en el DVD: ECHELON (JUEGO COMPLETO) Y LAS 12 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Call of Duty 2 (Reportaje) • GTA San Andreas (Reportaje) • Empire Earth 2 (Rev.) • S.W. Republic Commando (Review) • S.W.A.T. 4 (Rev.) • Cossacks II (Review) • Stronghold II (Preview)

Y en el DVD: CONFLICT DESERT STORM (JUEGO COMPLETO) Y LAS 8 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperial Glory (Review) • Heilgate London (Reportaje) • Juiced (Rev.) • Close Combat: First to Fight (Rev.) • Juegos de la 2ª Guerra Mundial (Reportaje) • Battlefield 2 (Preview)

Y en el DVD: 4-4-2 PASIÓN POR EL FÚTBOL (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • FEAR (Reportaje) • GTA San Andreas (Review) • Battlefield 2 (Review) • Guild Wars (Review) • Juegos de Rol Online (Reportaje) • Especial E3 (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Solución)

Y en el DVD: FARAON + CLEOPATRA (JUEGO + EXPANSIÓN) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Rise & Fall (Reportaje) • Los Sims 2 Noctámbulos (Prev.) • Port Royale 2 (Rev.) • Todos los juegos de Velocidad (Reportaje) • GTA San Andreas (Solución) • Prey (Reportaje)

Y en el DVD: SWAT 2 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • La Batalla por la Tierra Media 2 (Rep.) Black & White 2 (Prev.) • Fahrenheit (Review) • Juegos tipo GTA (Reportaje) • Star Wars Republic Commando (Solución) • Ghost Recon 3 (Reportaje)

Y en el DVD: CYCLING MANAGER 2 Y 9 DEMOS + REGALO 20º ANIVERSARIO: SPLINTER CELL



En este nº: • Civilization IV (Reportaje) • Call of Duty 2 (Reportaje) • FIFA 06 (Review) • F.E.A.R. (Review) • Age of Empires III (Preview) • Juegos de terror (Reportaje) • Imperial Glory (Guía)

Y en el DVD: KING'S QUEST (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Prince of Persia 3 (Reportaje) • Oblivion (Reportaje) • Quake 4 (Review) • Call of Duty 2 (Review) • Age of Empires 3 (Review) • Civilization IV (Preview) • King Kong (Preview)

Y en el DVD: CAESAR III (JUEGO COMPLETO) Y 17 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Civilization IV (Review) • Panzers II (Reportaje) • Prince of Persia 3 (Review) • Peter Jackson's King Kong (Review) • Gun (Preview) • UFO: Aftershock (Preview)

Y en el DVD: PROJECT NOMADS + WORLD OF WARCRAFT (14 días de prueba) Y 12 DEMOS.



En este nº: • Panzers II (Review) • Prey (Reportaje) • Path of Neo (Review) • Splinter Cell. Double Agent (Reportaje) • NFS Most Wanted (Review) • TOCA 3 (Prev.)

Y en el DVD: MDK 2 (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • TOCA Race Driver 3 (Review) • El Padrino (Reportaje) • Blitzkrieg II (Review) • Commandos Strike Force (Preview) • Enemy Territory Quake Wars (Reportaje) • Rise of Legends (Preview)

Y en el DVD: FLIGHT SIMULATOR 98 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Tomb Raider Legend (Reportaje) • Condemned (Preview) • TimeShift (Preview) • Crysis (Reportaje) • Guild Wars Factions (Reportaje) • La Batalla por la Tierra Media II (Review)

Y en el DVD: MYST III EXILE (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.axelspringer.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu pedido. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 € (gastos de envío incluidos)

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"-una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible -¡hombre, no somos máquinas!- se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.







La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 — **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 — **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 — **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 — **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 — **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 — **OBRA MAESTRA.** Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Héroes de guerra

Commandos Strike Force

Michael Jordan se pasó al béisbol y no dio una, Valentino Rossi no acaba de decidirse a dar el salto a la Fórmula 1... ¿Pero es que nadie va a ser capaz de triunfar en dos disciplinas diferentes? Pues mira, parece que Pyro con la serie «Commandos» sí lo ha conseguido...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción táctica
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Pyro Studios/Eidos
- Distribuidor: Proein ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 17 de marzo ▸ PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.commandosstrikeforce.com*

Completa y muy bien diseñada. Recomendable

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Soldados controlables:** 3 (boina verde, francotirador y espía)
- **Misiones de campaña:** 14
- **Armas:** 15
- **Multijugador:** Sí (de 2 a 16 jugadores)
- **Modos de juego:** 3 (Deathmatch, Equipos Deathmatch y sabotaje)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ **Cada miembro del comando tiene sus puntos fuertes. El francotirador, por ejemplo, es letal si tiene un buen puesto desde el que parapetarse.**



▲ **El juego nos da la oportunidad de aguantar la respiración para mejorar nuestro pulso, pero sólo podemos hacerlo durante unos segundos.**



▲ **La campaña individual está repleta de secuencias de animación que nos introducen en el apasionante argumento de «Commandos Strike Force».**



▲ **Vive la Segunda Guerra Mundial enfrentándote a las misiones más arriesgadas. Cuentas con un equipo de especialistas, pero tú debes elegir qué habilidades son necesarias en cada momento.**



▲ **Afortunadamente esta guerra no tienes que lucharla solo. Además de tus compañeros de comando, a menudo recibes el apoyo de otros soldados.**

Dar con una idea original y rompedora y alcanzar con ella el éxito mundial es una tarea tan complicada que se antoja muy difícil que alguien intente conseguirlo... ¡por segunda vez consecutiva! Y, sin embargo, eso justamente es lo que pretenden los chicos de Pyro Studios, que después de triunfar en todos los frentes con la serie de estrategia táctica «Commandos», han dado el salto a la acción en primera persona con «Commandos Strike Force».

VOLVEMOS A LA GUERRA

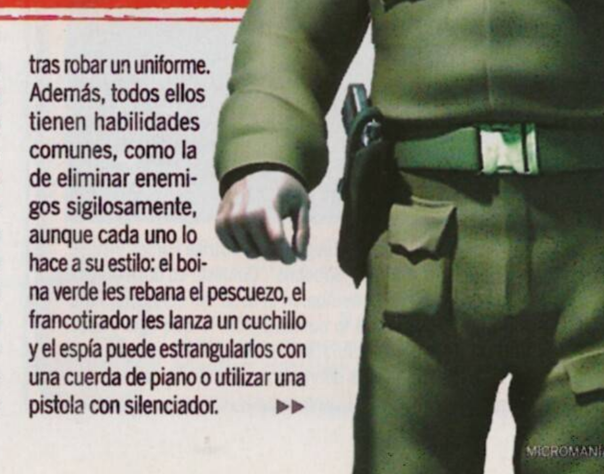
«Strike Force», de nuevo ambientado en la Segunda Guerra Mundial, te pone al frente de un comando de las fuerzas especiales formado por tres miembros: un boina verde, un francotirador y un espía, cada uno con sus propias habilidades especiales. Así, el boina verde es el "Rambo" del grupo, el que más resistencia tiene y el que más potencia de fuego puede desplegar, y hasta emplear dos armas a la vez. El francotirador cuenta con una endiablada habilidad para abatir enemigos con su rifle de largo alcance, mientras que el espía, puede infiltrarse entre los enemigos tras robar un uniforme. Además, todos ellos tienen habilidades comunes, como la de eliminar enemigos sigilosamente, aunque cada uno lo hace a su estilo: el boina verde les rebana el pescuezo, el francotirador les lanza un cuchillo y el espía puede estrangularlos con una cuerda de piano o utilizar una pistola con silenciador. ▶▶

Ponte al mando de un comando de soldados de élite y decide el curso de la Segunda Guerra Mundial

La referencia

Commandos 3: Destination Berlin

- ▶ **Ambos parten de la misma idea:** controlar a un comando de las fuerzas especiales para resolver misiones de tipo táctico.
- ▶ **La vista isométrica en tercera persona de «Commandos 3»** se ha reemplazado por una espectacular vista subjetiva en «Commandos Strike Force».
- ▶ **«Commandos 3» emplea más puzzles lógicos** para resolver cada misión.







▲ El espía juega un papel crucial durante toda la aventura. Sus habilidades para confundir al enemigo son valiosísimas.



▲ Sí, son sólo dos enemigos, pero sin dan la alarma tendrás a toda la Wehrmacht pisándote los talones. Y es que a veces es mucho más efectivo un disparo sigiloso que agotar todo el cargador de una ametralladora.



▲ No conviene ir abriendo puertas a tontas y a locas. Lo mejor es tomarse el tiempo necesario para mirar por la cerradura y comprobar qué nos espera al otro lado.



▲ En todo momento puedes consultar un detallado mapa que indica tu posición y la de los objetivos que te quedan por cumplir.

¡CONFIESA, GUSANO!



EL MODO SABOTAJE. El multijugador de «Strike Force» incluye un original modo denominado "Sabotaje". Consiste en dos equipos con la misión de activar una bomba en la base del contrario. Para ello, hay que encontrar antes la combinación, lo que sólo puede conseguir el espía interrogando a seis enemigos. La pena es que sólo se han incluido dos mapas diferentes para este modo.

►► En total el juego incluye catorce misiones a las que tendrás combinar las habilidades de tus hombres. Estas misiones tienen lugar en diferentes escenarios de la guerra, desde una incursión junto a la Resistencia en la Francia ocupada hasta un intento de sabotaje de las instalaciones de investigación nuclear nazis en Noruega, pasando por la búsqueda de una misteriosa reliquia en Berlín.

MEJOR EN EQUIPO

«Strike Force» se desarrolla en primera persona, pero como algunas misiones requieren más de un personaje de tu comando, te permite alternar el control entre uno y otro. No tienes que preocuparte demasiado por el personaje que dejas "libre", porque pasa a defenderse por sí mismo con una cierta independencia. Se trata de un sistema muy interesante, que abre muchas posibilidades tácticas, sobre todo porque nos da una enorme libertad de decisión para resolver cada misión.

AMBIENTACIÓN DE CINE

La libertad se multiplica además, porque el planteamiento de las misiones varía mucho de unas a otras. Así, mientras que algunas se trata de contener una avalancha de enemigos, en otras hay que eliminar a un alto mando sin hacer saltar la alarma, o bien infiltrarse en una base muy protegida.

Esta variedad se apoya principalmente en una ambientación excepcional que es muy probable-



▲ Cuando sucede algo que debes saber fuera de tu campo de visión el juego te informa mediante una "ventanita" que te muestra lo que está pasando. Más sencillo, más práctico... y más puro estilo «Commandos», imposible.



▲ La ambientación es de lo mejor del juego. Todo está reproducido con un enorme detalle y eso hace que el realismo sea total.



▲ El juego se desarrolla en primera persona, pero tienes la posibilidad de pasar a una vista en tercera persona para inspeccionar mejor los alrededores, aunque no podrás moverte mientras la estás empleando.

A CADA UNO, LO SUYO





ELIGE EL MOMENTO. Cada miembro de tu grupo tiene sus propias habilidades que lo hacen idóneo para una situación determinada. Si se trata de acabar con un enemigo con precisión, el francotirador es tu hombre, pero si ese enemigo está guarecido dentro de un cuartel, a lo mejor te interesa más recurrir al espía y a su habilidad de infiltración.

LA DECISIÓN ES TUYA. Lo bueno es que cuando tienes a más de un hombre bajo control, elegir el más apropiado es una decisión es totalmente tuya, porque el planteamiento de las misiones es tan abierto como para que puedas alcanzar el triunfo con varias estrategias diferentes. Vamos, que podrás jugar varias veces la misma misión, pero seguro que cada batalla será única.

> *Tú decides cómo resolver cada misión cambiando en tiempo real de un soldado a otro, cuando haga falta*

mente la característica más destacada del juego. Y es que, basta con jugar un par de escenas para imaginarse las incontables horas de investigación y documentación que hay detrás de «Strike Force». Los uniformes, los edificios, los vehículos... todo está perfectamente reproducido hasta el más mínimo detalle. Todo ello, combinado con una banda sonora brutal -digna de una producción cinematográfica- y unas voces muy bien escogidas, dan lugar a un juego absorbente como pocos.

Hay que decir, eso sí, que «Strike Force» tiene algunos puntos oscuros, como su multijugador, que pese a incluir el original modo "Sabotaje", resulta algo escaso en cuanto a escenarios y opciones. También los diálogos resultan algo forzados, como si fueran fruto de una traducción no muy brillante, y eso, tratándose de un juego español, resulta bastante curioso.

Se trata de problemas menores que no impiden apreciar que es un juego sencillamente excepcional, tal como se esperaba. Y es que si estás buscando acción inteligente, con «Commandos Strike Force» no te vas a equivocar. Pyro, cómo no, lo ha vuelto a conseguir. ■ J.P.V.

Alternativas

• **S.W.A.T. 4**
Otro juegazo de acción táctica, pero basado en un grupo actual de las fuerzas antiterroristas.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 86



• **Brothers in Arms Earned in Blood**
También en la 2ª G.M., controlas a un soldado y das órdenes a otros.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

LA GUERRA BAJO TU CONTROL. ***Dispones de tres soldados de élite para cumplir las misiones más peligrosas de toda la Segunda Guerra Mundial. Si lo tuyo es la acción táctica tienes con él una misión ineludible. ¡Juégalo!***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Controlar a varios soldados alternativamente abre muchas posibilidades.
- La ambientación es genial.
- Cada misión se puede resolver de diferentes maneras.

LO QUE NO NOS GUSTA
- ¡Sólo 14 misiones, queremos más!
- Los diálogos resultan algo forzados, como si estuvieran mal traducidos.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***ACCIÓN INTELIGENTE.*** *Por variedad de contenidos, ambientación y acabado técnico se trata de uno de los mejores juegos bélicos de los últimos tiempos.*



MODO MULTIJUGADOR

85

▶ ***NOS SABE A POCO.*** *El nuevo modo "Sabotaje" es muy original, pero echamos de menos más escenarios específicos para el modo multijugador.*



¡Un gran paso adelante en el rol!

The Elder Scrolls IV Oblivion

Meses esperando para salvar Tamriel y, con tanto retraso, ya pensábamos lo peor: que todo era felicidad en el reinado del emperador Uriel y no había hazañas disponibles. Pero, finalmente, ya tenemos un encargo: cerrar las puertas del mismísimo Infierno. ¿Quién se apunta?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- Género: Rol
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Bethesda Softworks
- Distribuidor: Take 2 ▶ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 24 marzo ▶ PVP Rec.: 49,99 €
- Web: www.oblivion-eljuego.com Mucha información, material, foros, etc., en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Razas Jugables: 10
- Clases de personaje: 21
- Personajes no jugadores: 1500
- Horas de diálogos: 50
- Localizaciones visitables: 250
- Horas de juego estimadas: 300
- Editor: Sí

ANALIZADO EN

- CPU: AMD Athlon 64 3,5 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 7800 GTX

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 4,6 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 3,2 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 4,6 GB
- Tarjeta 3D: 256 MB



▲ Recorre Tamriel conociendo sus lugares, historias, dungeons y enemigos, e intentando salvar a sus habitantes cerrando las puertas del Infierno.



▲ En cualquier momento del juego y mediante una sola tecla, podrás alternar entre las vistas de primera y tercera persona, según te convenga.



▲ El utilísimo mapeado automático del juego te ofrece una visión general del mapa del mundo, de las ciudades e incluso de los dungeons.



▲ Los combates y la acción no tienen lugar sólo en oscuras mazmorras o húmedas cuevas. Los enemigos acechan en los caminos, los bosques y montañas, o incluso en el interior de un barco habitado por espectros.



▲ En «Oblivion» encontrarás sorpresas constantemente, como este mundo pintado en el que deberás introducirte para buscar a un pintor desaparecido.

A estas alturas no hay aficionado al que no se le hayan puesto los dientes largos con las promesas que «Oblivion» ha ido desgranando en los últimos tiempos: libertad de acción, personajes secundarios que actúan como si tuvieran vida propia, cifras espectaculares de "dungeons", enemigos, posibilidades casi infinitas... y unos gráficos de los que dejan con la boca abierta. ¿Verdad que tú también te mueres de ganas de saber el resultado final?

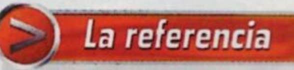
TÚ MARCAS EL RITMO

Que Tamriel esté en peligro –imagina, ¡las puertas del Infierno abiertas!– no significa que haya plazos marcados para que cumplas tus objetivos. Que el mismísimo emperador, antes de morir, te encargue una misión que puede salvar o condenar el mundo no impide que en «Oblivion» tú marques la pauta. Si quieres concentrar tus esfuerzos en la misión principal del juego, adelante. Pero si prefieres explorar Tamriel, emprender una carrera como mago, guerrero, ladrón, monje... galopar o caminar durante horas para descubrir todo lo que encierra este mundo y encargarte de otras misiones, está en tu mano. En «Oblivion», todo –o casi– dependerá de tus elecciones.

En Tamriel te espera un fascinante universo de rol, más vivo y realista de lo que jamás hayas podido soñar

ASÍ ES TAMRIEL

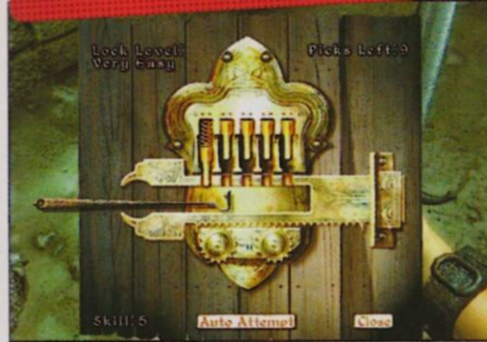
Una cosa está clara: merece la pena conocer Tamriel. Es inevitable que la primera hora de juego, tras salir de los mazmorras, recorras ▶▶



La referencia

Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith

- ▶ Técnicamente, «Oblivion» está muy por encima y tiene más horas de juego.
- ▶ Ambos pueden presumir de un guión sólido y magníficamente desarrollado.
- ▶ En «Oblivion» sólo manejamos a un personaje, pero la IA de los personajes no jugadores es muy superior a lo visto en «Los Señores Sith».





▲ Aunque la versión de review que hemos visto era en inglés, todos los textos estarán en castellano en la versión final.



▲ En subterráneos y cuevas es imprescindible llevar una antorcha para iluminarte, pero no te preocupes, en cuanto se te acerque el enemigo de turno, con una sola tecla empuñarás tu arma y estarás dispuesto para el más encarnizado de los combates.



▲ En los combates podrás combinar distintos ataques con tus armas –básicos, potentes, o ataques maestros potentes–, además de intentar bloquear los ataques del enemigo.



▲ La ciudad de Kvatch está asediada desde que los Daedra han instalado un portal para introducirse en Oblivion desde el infierno.

A LOMOS DE UN CABALLO



GALOPANDO POR LOS CAMINOS. Una de las novedades en «Oblivion» son los caballos. Es un buen modo de viajar, mucho más rápido que ir a pie. El caballo se puede comprar –o robar– en los establos de las afueras de las ciudades. Si teniendo un caballo utilizas la opción de viaje rápido, éste se quedará automáticamente alojado en el establo de la ciudad a la que hayas viajado.

►►los caminos sin rumbo fijo, maravillado por lo que ves. Vegetación que se mueve y cambia de color y forma según la zona del mundo. Mariposas, pájaros, ciervos, ríos, ruinas, cuevas, ciudades de distintos estilos arquitectónicos... y también sol radiante, lluvias, nevadas, amaneceres o noches cerradas... diez minutos de caminata te dejarán ver los paisajes más hermosos que jamás hayas visto en un juego –de rol, o no–. Así de claro.

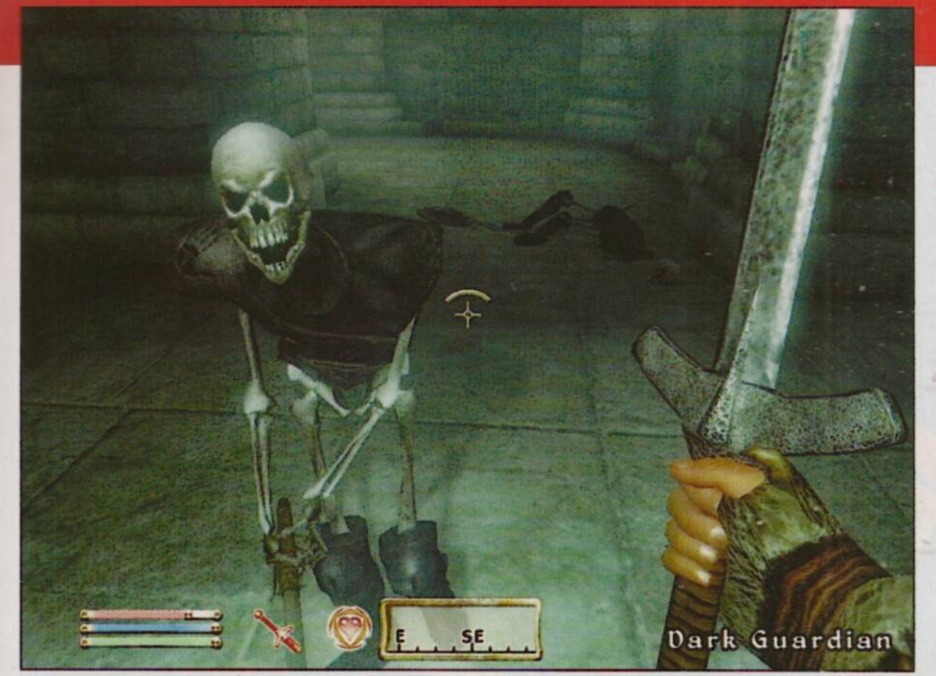
Cada detalle colabora para conseguir un objetivo común, que tú creas estar en un mundo vivo, inmenso, lleno de sorpresas aguardándote y que tardarías horas de tiempo real en recorrer a pie. El comienzo del juego es una sensación increíble gracias a unos gráficos impresionantes y un diseño espectacular, pero no es la única sensación que te espera en «Oblivion»

MIL DETALLES

En realidad, «Oblivion» recoge lo mejor del rol –buena parte proveniente de su antecesor, «Morrowind»– pero, a base de profundizar en otras virtudes y añadir detalles, consigue alcanzar las más elevadas cotas del género y dejar el camino abierto para quienes vengan por detrás.

Un sistema de magia que permite fabricar pociones, objetos y hechizos, un sistema de combate que combina ataques y bloqueos, un sistema de persuasión para los diálogos... pero especialmen-





▲ La extraordinaria física que aplica «Oblivion» a todos los objetos y personajes de Tamriel hace que, por ejemplo, tus enemigos reaccionen a cualquier golpe de un modo muy realista, cayendo, tambaleándose, rebotando...



▲ En la capital del Imperio está la Arena, donde puedes iniciar una carrera como gladiador, unirte a un equipo y luchar contra los combatientes del equipo contrario para obtener fama y gloria... o muerte y miseria.



▲En «Oblivion» hay tres modos de viajar: caminando, montando un caballo o mediante el viaje rápido para aquellos lugares en los que ya hayas estado.

ASÍ SERÁ TU PERSONAJE



» **TAL Y COMO DESEAS.** El nivel de personalización física en la creación de tu personaje es elevadísimo, y te permitirá modificar todos y cada uno de los rasgos físicos con un detalle sorprendente: cara, pelo, ojos, edad, complexión, nariz, labios, tono de piel... decenas de características que, sólo en cuanto al aspecto físico, y sin contar las combinaciones de los ocho atributos y veintiún habilidades del personaje, proporcionan un protagonista distinto a cualquier otro. Definir la apariencia física de tu personaje será un proceso tan detallado y largo como desees, puesto que también puedes generar aleatoriamente y con un sólo "clic" a tu protagonista.

> *Las apabullantes cifras de personajes, misiones, localizaciones y objetos no tienen precedentes en el género*

te, mil quinientos personajes no jugadores que viven de forma autónoma, hablan entre sí, trabajan, duermen y están llenos de historias para contarte. En cada diálogo descubrirás lugares, personajes, misiones y situaciones que dan a Tamriel una riqueza y realismo increíbles.

Y todo esto reforzado por otras cualidades, como el alucinante comportamiento de los objetos. ¿Te imaginas acabar con un enemigo y ver cómo se desploma, rueda o cae rebotando? ¿O ver la sacudida del objeto o personaje que ha recibido un flechazo? Tantísimas cosas contiene «Oblivion» que sería demasiado abrumador, si no fuera por el esfuerzo realizado para hacerlo asequible a cualquier jugador: un eficaz tutorial, creación de atajos para las acciones más frecuentes, mapeado automático... todo destinado a ofrecerte semanas de la mejor experiencia de juego y dejarte elegir dónde, cómo y cuándo quieres involucrarte en la historia. Así, disfrutarás con una intensidad como la que seguramente nunca has disfrutado en un juego de rol y, por eso, «Oblivion» ya ha hecho historia. ■ T.G.G.

Alternativas

- **Gothic II**
  Un mundo muy vivo y enorme en el que podrás perderte durante meses de juego.
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 82
- **Fable. The Lost Chapters**
  Otro RPG que ha hecho evolucionar el género en conceptos como el paso del tiempo.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

SOBERBIO E INAGOTABLE. *Física, vegetación, combate, magia, IA... cada apartado de «Oblivion» forma parte de un colosal esfuerzo para poner en pie el mundo más inmersivo que haya presentado jamás un juego de rol.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- ¡El mundo de Tamriel está vivo! Te sientes parte de él. Escenarios, efectos, personajes... todo es espectacular
- Tienes cientos de horas de juego.
- Puedes hacer un personaje a medida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La magnífica música de Jeremy Soule cansa, tras ambientar tantas horas.
- Si, encima, tuviera multijugador...

MODO INDIVIDUAL

▶ **ABSORBENTE E INTENSO.** *Te costará abandonar Tamriel y, lo mejor, es que será una experiencia tan genial, compleja y larga como tú desees.*



¡Híncale el diente!

BloodRayne 2

Eres medio vampira por parte de padre, que estaba muerto, pero ya no lo está. Intentas defender a los humanos de tus "primos", que son seguidores de tu padre... ¡Y luego dicen de "Pasión de Gavilanes"!



▲ **Los golpes que puedes hacer cuando utilizas los poderes especiales son tan impresionantes como efectivos a la hora de hacer trizas al enemigo.**

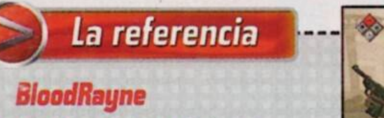
El culto de Kagan es una sociedad secreta de vampiros que intenta acabar lo que tu padre no pudo: esclavizar a la humanidad como mano de obra y reserva alimenticia. Pero como tú eres sólo medio vampira, el plan no le estimula lo más mínimo a tu parte humana, amén de que tu relación con tu padre nunca fue demasiado buena. Así las cosas, ¿qué puede hacer una dhampir como tú para impedir los objetivos de los... ¿"kaganos"? Para empezar, coger tus cuchillas, desplegar tus poderes, hacer piruetas, dar patadas, morder cuellos y descuartizar –iglups!– a todo bicho no muerto que se te ponga por delante.

¿TE MOLA EL SADO?

A ver, no te confundas, que esto sigue siendo Micromanía. Pero, oye, que esto es lo que hay: «BloodRayne 2» tiene una est tica sado y gótica que es inneg ble. Y si le sumas lo de que la am bientación es un tanto "peculiar con mordiscos, mucha sangr personajes femeninos con traj de cuero ajustados y cuchillas pues eso. Este tipo de ambient

La referencia

BloodRayne



- **«BloodRayne 2» supera** de largo a «BloodRayne» en el apartado gráfico, a costa de necesitar un equipo bastante potente.
- **El número de poderes especiales,** combos y movimientos finales ha aumentado sensiblemente sobre lo que ofrecía «BloodRayne».
- **La ambientación** es similar pero «BloodRayne 2» se sitúa en la época actual.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Terminal Reality/Majesco
- Distribuidor: THQ · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec: 39,95 €
- Web: *www.bloodrayne2.com* Interesante y variada, pero poco actualizada y en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Número de fases: 31
- Número de escenarios: 8
- Poderes especiales: 9
- Movimientos finales: 12
- Combos: 30
- Modos especiales: 1 (maestro)
- Multijugador: No

ANALIZADO EN

- CPU: Pentium 4 3,2 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800 GT
- Conexión: No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III/Athlon 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 500 MB
- Tarjeta 3D: GeForce 3 o superior

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 2,4 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 4 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



▲ Rayne ha vuelto para defender a la humanidad de la dominación de los vampiros. Pelea, muerde, golpea y corta todo lo que se cruce en tu camino, en un juego de acción tan original como divertido... ¡y sangriento!



▲ El juego incorpora movimientos y golpes nuevos que hacen la acción más espectacular y elevan la interacción.

ción es, de todos modos, bastante corriente en películas y literatura gótica -lee algo de Anne Rice y ya nos dirás- de corte similar y, ante todo, hay que considerar a «BloodRayne 2» como lo que es: un juego de acción frenética tan original como plagado de buenas intenciones. Divertido, absorbente y muy atractivo si tienes un cierto gusto por el horror y las leyendas de vampiros.

RAYNE MEJOR QUE RAYNE

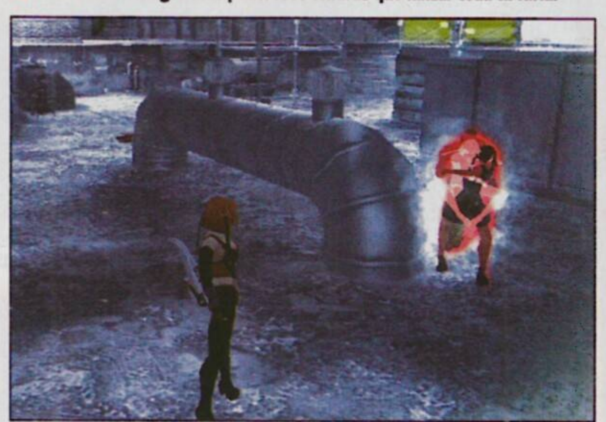
El primer «BloodRayne» sorprendió a los amantes de los juegos de acción y lucha por su lograda ambientación, sus numerosos combos y el uso de poderes especiales que sacaban bastante provecho a los mitos vampíricos. Algo así como un "Blade" femenino y mucho más atractivo que Wesley Snipes. Tenía sus fallos, claro, y «BloodRayne 2» insiste tanto en una como en otra vertiente.

Por un lado, ves que «BloodRayne 2» es mucho mejor, técnicamente, que su predecesor: mejores gráficos y efectos, más movimientos y golpes, etc. ▶▶

El mundo de los vampiros está revuelto, pero con tu ayuda y sus poderes Rayne conseguirá salvar a la humanidad



▲ Contra los enemigos más poderosos tendrás que lanzar toda tu furia.



▲ Lanzar tu "fantasma" contra un enemigo es, además, muy "nutritivo".



▲ Pues sí, es lo malo de ser una criatura de la noche y estar rodeada de vampiros y trasgos, que te topas con unos bichos realmente repulsivos.

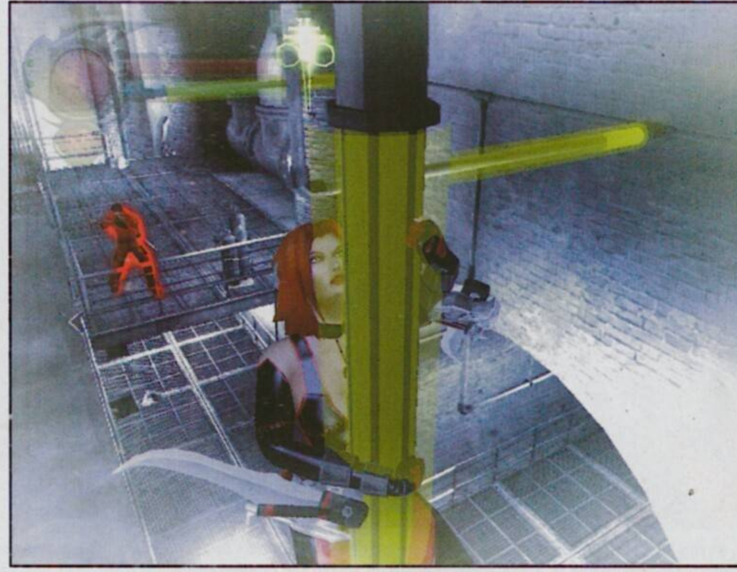
¡ES BUENO SER DHAMPIR!



ANTE LA PRESIÓN... ¡LIBERA TODO TU PODER! Como ocurría con «BloodRayne», los poderes especiales que te otorga el ser medio vampira te sacarán de más de un apuro. Ante enemigos demasiado numerosos o poderosos puedes sacrificar parte de tu "cólera" -conseguida a base de pelear- en lanzar ataques especiales, que pueden ir desde ralentizar el tiempo, mejorar tu poder ofensivo o desplegar tormentas de sangre que arrasan todo lo que tocan. ¡Menos mal que luego no te toca limpiar la sangre...!



▲ En «BloodRayne 2» no sólo se utiliza una clara estética sado en los diseños de los personajes, sino que además puedes desbloquear indumentarias ocultas para Rayne, un tanto "picantonas".

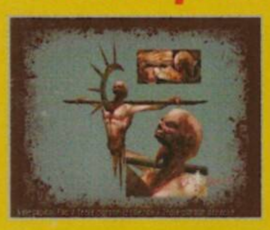


▲ Algunos de los nuevos movimientos de Rayne te permiten utilizar partes del escenario para efectuar combos y golpes originales, como colgarte de tuberías y disparar cabeza abajo.



▲ Por muy vampiros que sean los enemigos y estén dispuestos a hacerle la vida imposible a la humanidad, hay que reconocer que Rayne es "un poco" salvaje en sus métodos. Abstenerse espíritus sensibles y estómagos delicados...

EXTRAS... ¡SANGRIENTOS!





Y AL ACABAR... ¡MÁS SANGRE! Acabar «BloodRayne 2» no es demasiado complicado y tiene su recompensa extra: desbloquear numerosos extras que te permitirán desde elegir el nivel de juego en una segunda partida, a vestir a Rayne como si fuera tu "Barbie Vampiro", pasando por descubrir material de desarrollo del juego, realmente interesante y atractivo si te gustan estos temas.

UN DESAFÍO MÁS DURO. Pero, si además de la estética sado de que hace gala el juego, lo tuyo es lo de sufrir, pero de verdad, agárrate al modo Maestro, en el que puedes volver a jugar el nivel que desees, pero en el que vas a tener que demostrar que eres un auténtico hacha porque es la dificultad más infernal que puedas imaginar. Lo dicho, ¿no querías caldo? Pues...

> *La peculiar estética y ambientación del juego no es apta para todos los públicos, como su nivel de violencia*

▶▶ Pero ciertos defectos siguen estando ahí: problemas de cámara, algunos combos que con teclado y ratón son el típico batiburrillo de pulsar teclas y botones, y que con un pad -¡ay, esa herencia consolera!- casi ni se nota... Pero, en general, hay que considerarlo como un buen juego.

No es, desde luego, un juego para todo el mundo. Te tiene que gustar mucho la ambientación, no tener escrúpulos ante una violencia exacerbada ni los nada disimulados guiños eróticos -algunos de los "trajecitos" ocultos de Rayne, gustarán a los más sibaritas de ciertas fantasías.

Desde luego, lo que sí resulta «BloodRayne 2» es espectacular visualmente: la sangre se derrama a chorros, los cuerpos vuelan hechos pedazos, el nivel de interacción con el entorno es muy notable... Eso sí, no es muy largo -unas diez horas- y los combates con los jefes finales no son especialmente novedosos ni, en general, es muy difícil.

Pero, aun así, tiene algo especial. Es como las pelis de terror: ¿por qué nos gusta pasar miedo en un cine? Por lo mismo que nos gusta jugar con Rayne. ■ F.D.L.

Alternativas

- **Matrix. Path of Neo**
  Métete en el pellejo del Elegido y salva también a la humanidad, pero de las máquinas.
  ▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 75
- **Prince of Persia 3**
  Disfruta también de acrobacias y mucho combate, pero con una realización técnica muy superior.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

¡MUÉRDEME, RAYNE! *Vampiros, sangre, acción, sangre, armas, enemigos finales que te harán sudar... sí, sangre. ¿Qué tendrán los vampiros para ser atractivos? Rayne, a partes iguales, tanta belleza como violencia explícita.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La combinación de horror gótico con la acción desenfrenada.
- La cantidad de golpes y combos.
- La estética con un toque sado.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No deja de ser más de lo mismo, pero más logrado técnicamente.
- Algunos problemas con las cámaras.
- El exagerado nivel de violencia.

MODO INDIVIDUAL

▶ **¡TE HERVIRÁ LA SANGRE!** *Tiene problemas de cámara y no es ni muy largo ni muy difícil, pero es muy divertido y engancha. ¡Es bueno ser dhampir!*

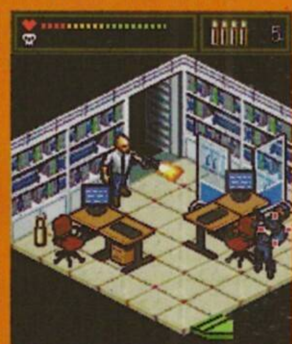


a 1. Aparecen en Europa primeros casos en humanos. Dia 3. Confirmado contagio directo

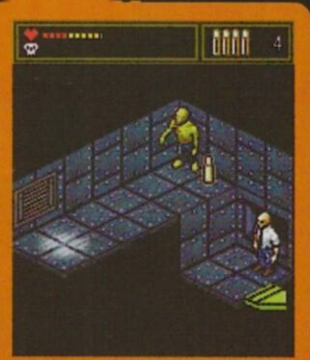
ALERTA MUNDIAL

Un nuevo virus amenaza al mundo
¿Quién nos salvará?

VIRUS ALARM

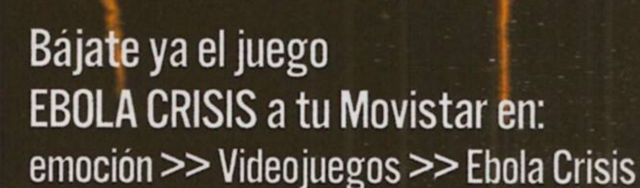






Un magnate corrupto de la industria farmacéutica pretende sintetizar un mortífero virus para extorsionar a los gobiernos. Infíltrate en sus laboratorios en un intento desesperado por salvar a la humanidad. ¿Lo conseguirás?... Tanta acción en tu móvil, que sorprenderá incluso a los jugadores más exigentes.







VIDEOJUEGOS DE VERDAD EN TU MÓVIL

CÓMO DESCARGARTE UN VIDEOJUEGO DESDE TU MOVISTAR

01 Entra en emoción. Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción. 02 Selecciona videojuegos. Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás seleccionar la carpeta de Videojuegos y entrar. 03 Busca tu juego. Selecciona la categoría Arcade o las últimas novedades y encuentra el videojuego. 04 Descarga tu juego. Una vez seleccionado el videojuego, y tras aceptar el precio, se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.
Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).





Terror en versión original

Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth

La referencia

Fahrenheit

- **En los dos se trata de investigar** un misterioso crimen rodeado esoterismo, combinando puzzles, exploración y algo de acción.
- **«Fahrenheit» está ambientado** en la actualidad mientras que «Dark Corners of the Earth» visita los mitos de Cthulhu.
- **«Fahrenheit»** estaba traducido al castellano y «Dark Corners of the Earth», por desgracia, no.

La vida de un investigador privado no es fácil. Hay que saber autodefensa, primeros auxilios, manejo de armas, algo de demonología por aquello de las sectas y, mira tú, también hay que dominar el inglés... Y total, ¡para cuatro perras que pagan!

Los mitos de Cthulhu, basados en la obra del escritor H. P. Lovecraft, han servido de base para muchos juegos, algunas veces de manera disimulada y otras, como en el caso que nos ocupa, de manera más explícita. Pocas veces, no obstante, habíamos visto su espíritu mejor capturado que en «Dark Corners of the Earth», una aventura realmente terrorífica que promete mantenerte de principio a fin al borde del infarto...

DE ARKHAM A INNSMOUTH

La historia del juego comienza cuando el protagonista, un detective de policía, se ve envuelto en el asalto a una mansión donde sufre un encuentro con unas horribles criaturas primigenias, los Antiguos, lo que le lleva a una estancia prolongada en el manicomio Arkham. Seis años después, ya convertido en detective privado, empieza a investigar una desaparición en la remota ciudad costera de Innsmouth. A partir de ahí, la historia se va complicando, manteniendo el suspense en todo momento mientras la emoción crece.

En su desarrollo, se alternan fases de exploración e investigación con otras de infiltración

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA — 16+

- Género: Aventura/Acción
- Idioma: Ingles (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Headfirst/Bethesda
- Distribuidor: Ubisoft ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Marzo 2006 ▸ PVP Rec.: 19,95 €
- Web: callofcthulhu.com Una página completa y muy bien diseñada. Por descontado, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes controlables:** 1
- **Modos de juego:** Sólo aventura
- **Capítulos de la aventura:** 16
- **Armas:** Más de 10
- **Opciones de curación:** 6 (en cabeza, torso, brazos y piernas)
- **Desarrollo:** Lineal
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 128 MB
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB, compatible con DirectX 9.0

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, compatible con DirectX 9.0



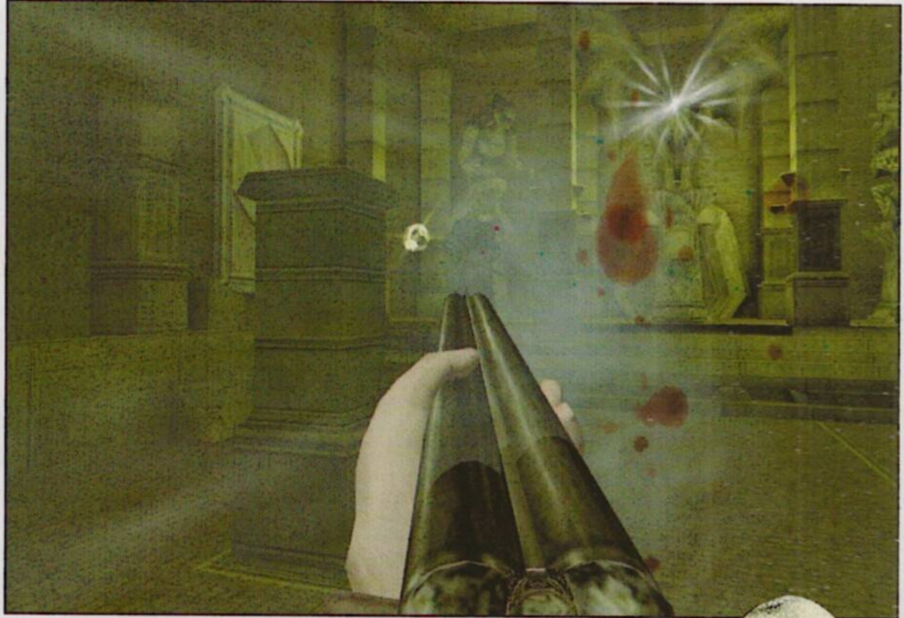
Si te va lo de pasar miedo, con este juego te vas a hartar. Como en las mejores novelas del género todo empieza con una desaparición y un pueblo lleno de gente sospechosa, pero a partir de ahí la cosa se complica...



Cuentas con un completo inventario que te permite hasta usar medicinas.



Los escenarios son variados, aunque todos ellos oscuros y opresivos.



Las escenas de acción no son muy frecuentes a lo largo de la aventura. Eso sí, cuando se lía, se lía bien gorda y las armas de fuego de los años veinte son... bueno, de la época.



Aunque hay algunos puzzles en «Dark Corners of the Earth», no son demasiado complicados de resolver, pero el miedo te invita a desconfiar.

de acción directa... Incluso hay angustiosas persecuciones en las que sientes el aliento de la muerte en el cogote.

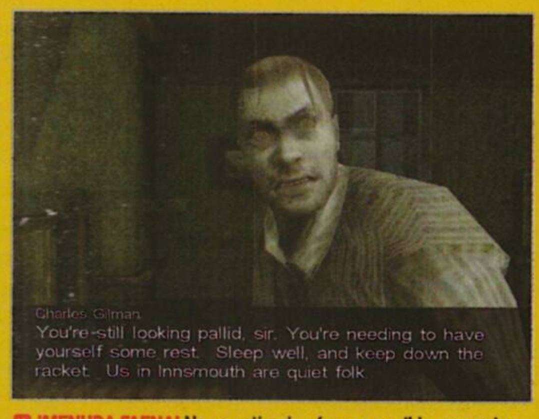
COMO EN EL CINE

Por desgracia de poco te va a servir el genial ritmo narrativo del juego si no dominas la lengua de Shakespeare ya que no ha sido traducido al castellano. Esto, que en cualquier otro juego sería una faena –incluso en algunos pasaría desapercibido–, en éste es casi una sentencia de muerte, pues para poder disfrutar de la historia necesitas entender los abundantes diálogos que, además, no utilizan un inglés especialmente sencillo.

Por lo que respecta a su sistema de juego «Dark Corners of the Earth» –que se controla en primera persona– utiliza un recurso muy interesante por el cual la pantalla aparece libre de todo interfaz. Así, por ejemplo, no ves la típica cruceta para apuntar con tu arma, sino que has de hacerlo "a ojo", algo más difícil pero, también, más realista. Tampoco ves ▶▶

Entra en el terrorífico universo imaginado por Lovecraft y vive una aventura alucinante como pocas

¡NO HAY QUIEN SE ENTIENDA!



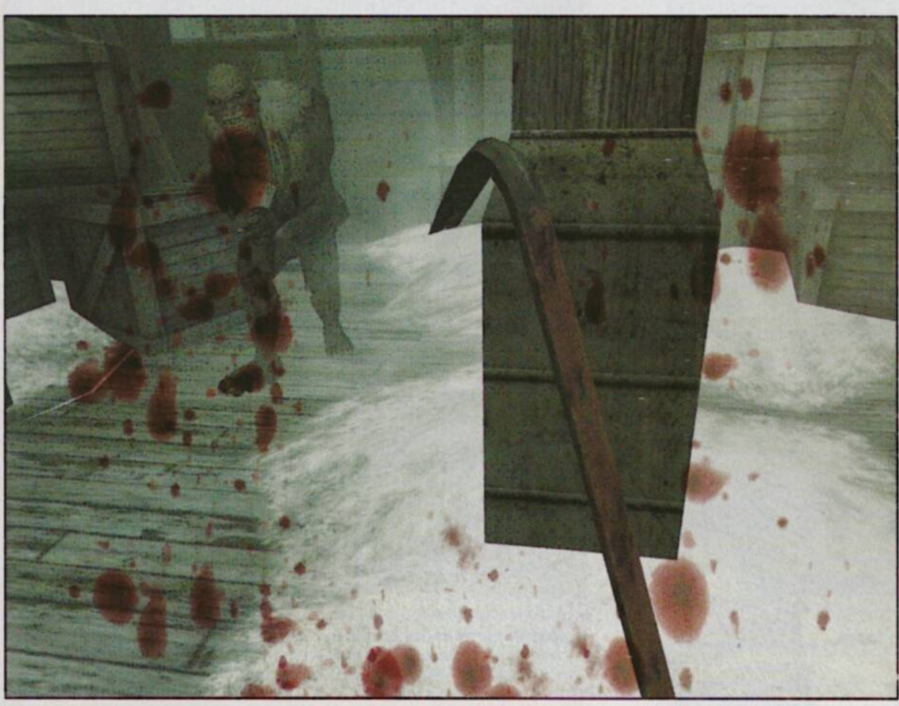
¡MENUDA FAENA! No se entiende cómo es posible que un juego como «Dark Corners of the Earth» no haya sido traducido al castellano. Y es que no estamos ante un "mata-mata" en el que te puedes saltar los diálogos. Este juego se basa precisamente en su apasionante argumento y para desarrollarlo cuenta con una enorme cantidad de información en forma de diarios, recortes de periódico y libros que vamos encontrando, y que si no leemos tenemos muy pocas posibilidades de llegar a buen puerto.



▲ Definitivamente no se trata de un juego para gente sensible. La sangre y la violencia son constantes, a veces de forma explícita, pero el terror que inspira es lo que más impresiona.



▲ Un inconveniente del juego es que no podemos grabar donde queramos, sólo donde encontremos pintados estos pentagramas que, además, son bastante escasos.



▲ No hay una barra de salud, pero puedes hacerte una idea del alcance de tus heridas si te fijas en las manchas de sangre en la pantalla. Si, además, tu personaje cojea y le oyes jadear es que la cosa no va nada bien.

¡NO PIERDAS LA CABEZA!





CONSERVA LA CORDURA. Uno de los aspectos más originales de «Dark Corners of the Earth» es la pérdida de cordura a la que te ves sometido cuando presencias algo especialmente terrorífico o ves algo incomprensible para tu "débil" mente humana. Cuando esto pasa se alteran tanto tu visión como tus oídos y, lo que es más importante, puedes perder el control de tus movimientos.

¡CUIDADITO CON ESA PISTOLA! Si no tomas precauciones, apartando la mirada o huyendo a toda prisa, por ejemplo, la cosa irá a más con efectos visuales cada vez más distorsionados y mayores problemas para controlar a tu personaje. Si se llega al extremo puedes caer inconsciente y, si portas un arma en la mano, hasta puedes volarte la tapa de los sesos. Impresionante, ¿no?

Su fantástico argumento te mantendrá enganchado durante todo el juego... si dominas el inglés, claro

▶▶ una barra que indique tu salud. En su lugar, debes fijarte en cómo cojea tu personaje, en sus jadeos o en las manchas de sangre que "salpican" la pantalla. Por último, el juego emplea un sistema de cordura apasionante, que se traduce en visión distorsionada o en pérdida del control, cada vez que recibes un susto de esos "para volverse loco".

¿Y LA TECNOLOGÍA?

En contraste con su acertada jugabilidad, en el apartado técnico está a menor altura. La ambientación y los efectos visuales son muy buenos, pero las texturas y los modelos carecen del detalle propio de los juegos actuales. Luego, hay otros problemas –derivados de la versión para consola, de la que procede–, de los que el más grave es que sólo se puede grabar en "checkpoints".

Pero todo esto es de menor importancia comparado con el hecho de no haber traducido el juego. Tanto es así que si dominas el inglés no deberías perderte esta extraordinaria y terrorífica aventura, pero si ése no es tu caso, será un handicap muy difícil de superar. Una pena. ■ J.P.V.

Alternativas

• F.E.A.R.
Si quieres pasar miedo, pero pegando tiros a diestro y siniestro, ésta es una elección segura.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 99

• Silent Hill 4: The Room
Terror psicológico y acción en otra aventura que pondrá a prueba tus nervios.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 82

Nuestra Opinión

MIEDO Y SUSPENSE. *Ponte en la piel de un investigador privado en los años 20 y enfréntate a todo el terror de los mitos de Cthulhu. Un juego para el que casi, casi merecería la pena hacer un curso de inglés.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El argumento es soberbio. ¡Ni el mismísimo Lovecraft podría habernos asustado más!
- El diseño de juego es algo nuevo y el sistema de "cordura", impresionante. Y la combinación de ambos, genial.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No está traducido... ¡Imperdonable!
- Tiene algunos fallos técnicos.

MODO INDIVIDUAL
▶**MUY BUENO... SI LO ENTIENDES.** *El argumento es estupendo, el ritmo de la acción es perfecto, el sistema de juego es original... pero está en inglés.*



Serás una leyenda urbana

Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Cuando eras un crío, si pintabas las paredes, tus padres te escondían las ceras y te llevabas una bronca. Ahora te da por pintar en la calle. Bueno, tú mismo... ¡pero el alcalde de la ciudad no se anda con tonterías!



▲ El talento artístico de tu personaje está fuera de duda, su agilidad también, pero guiarle hábilmente por los lugares más peligrosos es cosa tuya.

New Radius es una ciudad corrupta y oprimida. Cuando cae la noche, los graffiteros salen a "protestar". Tú encarnas a uno de ellos, Trane, y sólo tienes un objetivo: llegar a ser el rey de la ciudad, el grafitero más famoso.

Pero, cuando te encuentres frente a los oscuros secretos del alcalde Sung, tendrás que tomar parte en una buena causa, denunciar con tu arte la corrupción y convertirte en el más insospechado héroe. No puedes quedarte al margen, hay una guerra en la calle... ¿Acaso te viene grande?

EL REY DE LA CIUDAD

«Getting Up» recrea una atmósfera callejera nocturna, oscura, peligrosa y convincente. En este entorno, construido por medio de escenarios complejos, se desarrolla un sistema de juego basado en las plataformas y los retos de habilidad. Debes arriesgar la vida recorriendo los callejones de la ciudad, de salto en salto entre las cornisas, los postes o cualquier saliente para llegar a lugares estratégicos donde tus mensajes –llamativos graffitis– sean más visibles y te aporten una mayo

La referencia

Prince of Persia Las Dos Coronas



- «Getting Up» esta ambientado en una ciudad actual mientras que «Prince of Persia» transcurre en un pasado mitológico.
- Los gráficos de «Getting Up» no llegan al nivel de «Prince of Persia».
- La jugabilidad en «Las Dos Coronas» es bastante superior y la acción tiene menos interrupciones, gracias al mejor sistema de control y de cámaras.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Aventura/Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Atari
- Distribuidor: Atari Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,99 €
- Web: www.atari.com/gettingup En castellano, con el material típico y algunas curiosidades.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: 1
- Personajes controlables: 1
- Pintadas: Aerosoles, rotuladores, plantillas, rodillos y pegatinas.
- Niveles: 11
- Desarrollo lineal: Sí
- Grabar partida: Autoguardado
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: AMD Athlon XP 2800
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: ATI 9800 Pro 128 MB
- Conexión: No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 1.8 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

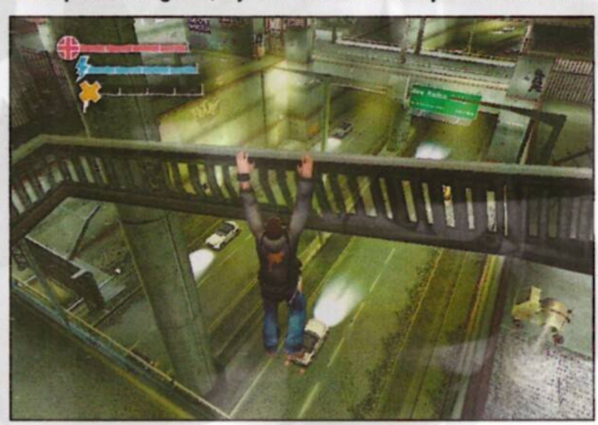
MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 3 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 4GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



▲ Busca un lugar donde las bandas rivales puedan ver tu pintada al día siguiente y llega hasta él como sea... Espera y planea tu próximo movimiento. Si la poli te ve, no dudará en dispararte.



▲ A la policía no le gustas, déjales fuera de combate o pedirán refuerzos.



▲ Encontrar un buen lugar donde dar rienda suelta a tu arte nunca es fácil.



▲ El juego permite propinar golpes y combos espectaculares y letales. Hay objetos que pueden ser utilizados como armas, entre ellos tus botes de pintura que, junto con un mechero, pueden convertirse en un lanzallamas.



▲ Pintar en el metro es el pan nuestro de cada día para un "graffitero", claro que prueba a hacerlo en un tren en marcha... ¡ya no es tan fácil!, ¿eh?

Muévete con sigilo, pinta un graffiti con tu sello personal en el lugar más inaccesible y lárgate sin ser visto

reputación. Así, poco a poco, irás ampliando y mejorando todas tus habilidades.

PILLADO POR LA CÁMARA

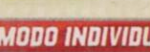
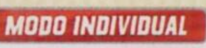
Tratándose de una disciplina artística clandestina, si alguna banda rival, vigilante o poli interfiere, las cosas se pueden poner feas... Pero, antes de "salir por patas", Trane cuenta con un amplio repertorio de golpes, movimientos especiales y combos.

Si bien el aspecto gráfico del juego es muy bueno, presenta algunas limitaciones derivadas de su desarrollo conjunto para consolas y PC. Pero el principal problema de «Getting Up» es el sistema de cámaras –lo que afecta a su jugabilidad– y en un control complicado que hace imprescindible un gamepad. Lo que ya empieza a ser ¿demasiado? habitual en este tipo de juegos.

Por otra parte, la banda sonora cuenta con una completa recopilación de artistas del Hip Hop, una gozada si eres aficionado a este estilo de música. Además, el juego llega doblado y traducido con un meritorio esfuerzo en mantener su espíritu original. Y es que cuenta con las voces del rapero Jota Mayúscula y el locutor de radio Tony Aguilar, ambos conocidos en el ámbito Hip Hop de nuestro país.

Vamos que «Getting Up» es un juego con muy buenas ideas, pero limitado por un desarrollo técnico algo fallón, aunque resulta divertido y original. ■ R.Z.H.

Alternativas

• **Prince of Persia Las Dos Coronas**
También se basa en la habilidad pero con más acción y puzzles.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 94

• **Splinter Cell Chaos Theory**
Aquí lo fundamental es el sigilo y el uso de equipo sofisticado.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

ESPÍRITU URBANO. *¡Conviértete en el rey de la ciudad! Aprovecha la agilidad de tu personaje para llegar a los lugares más inaccesibles para estampar tu firma y, si no hay más remedio, liate a tortas con tus rivales.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El toque graffitero es total y consigue una ambientación muy cañera. Te atrapa desde el primer minuto.
- La música es muy buena y variada.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El sistema de cámaras, no muy acertado, dificulta la jugabilidad.
- Controlar al personaje es algo complicado. Sobre todo sin un gamepad.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DIVERTIDO Y ORIGINAL.** *Retos de habilidad bien diseñados y una buena historia, pero con una jugabilidad algo irregular y limitado técnicamente.*



El lado más divertido de Egipto

Ankh

Ya sabrás que si profanas la tumba de una pirámide te arriesgas a una maldición, pero si, encima, organizas allí un fiestón... ¡Chico, estás pidiendo a gritos que aparezca la momia de turno!



▲ **La interacción se realiza por medio de un sencillo interfaz, como el de los clásicos, que permite combinar y utilizar objetos de manera muy intuitiva.**

Y esto es lo que le ocurre a Assil, el hijo del arquitecto del Faraón, que tras robarle la llave a su padre y llevar allí a sus amigos, profana accidentalmente la tumba –que ya le vale– y resulta maldecido. Ahora sólo le quedan unas horas de vida y, como puedes suponer, deshacer la maldición no va a ser nada, pero nada, fácil.

ESTO ME SUENA DE ALGO

Los alemanes de Deck 13 Interactive han pensado que las maldiciones egipcias se quitan resolviendo puzzles y, además, de los clásicos. Porque todo en «Ankh» sabe a clásico: los personajes, las situaciones, los diálogos, los chistes... todo tiene el espíritu de las añoradas aventuras de LucasArts. ¿Y por qué? Bueno, evidentemente porque así se lo propusieron sus desarrolladores, y también por la colaboración en el proyecto de Telltale Studios donde trabajan responsables de algunas de esas aventuras que cualquier aficionado veterano recuerda y echa en falta.

Así, el protagonista de «Ankh», Assil, pasará por decenas de es

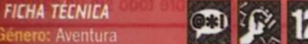


La referencia

Fahrenheit

- **«Ankh» apuesta** por el sabor más clásico del género, «Fahrenheit» por revolucionarlo.
- **Ambas pueden presumir** de contar con buenas historias y personajes bien definidos.
- **Mientras que «Ankh» tiene mucho humor,** «Fahrenheit» se basa en la tensión, altas dosis de suspense y el ritmo de la acción.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA

- Género: Aventura
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Deck 13/BHV Software
- Distribuidor: Take 2 ▸ Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,99 €
- Web: www.ankh-game.com/es Información bien presentada y contenidos extra para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 6
- **Objetos interactivos:** más de 100 a lo largo del juego
- **Guardar partida:** en cualquier momento
- **Duración del juego:** de 12 a 16 horas de aventura
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

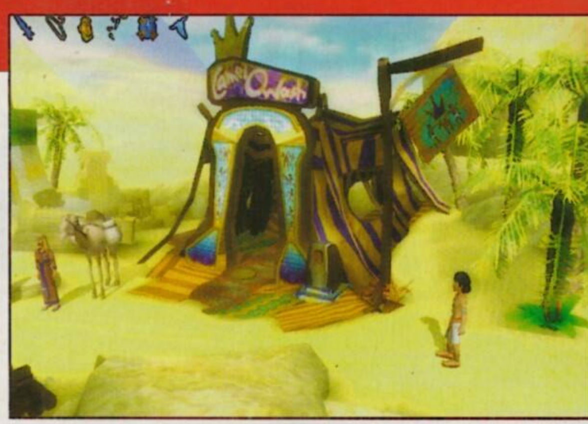
- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9.0
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

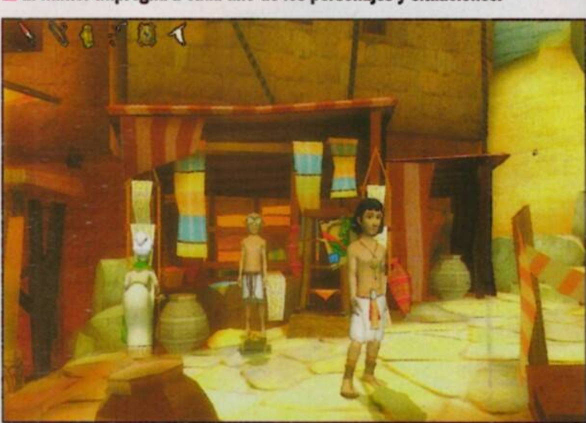
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible con DirectX 9.0
- **Conexión:** No requiere



▲ Assil tendrá que patear cada uno de los rincones de El Cairo y sus alrededores para librarse de la maldición que pesa sobre su cabeza. Sólo cuenta con unas horas y mil puzzles por resolver...



▲ El humor impregna a cada uno de los personajes y situaciones.

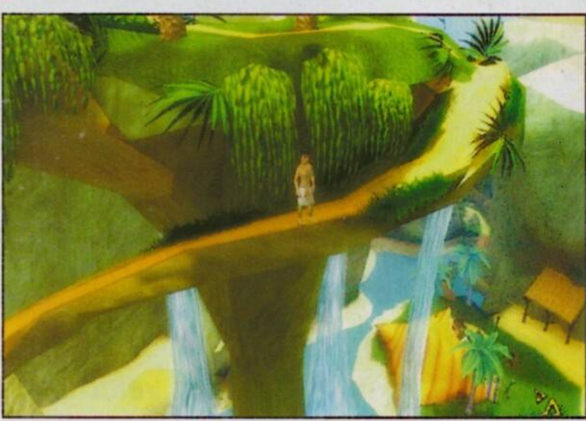


▲ En las conversaciones se nos presentarán varias respuestas posibles.





▲ Los acertijos del juego no serán nuevos para los aventureros veteranos: buscar y examinar objetos, recogerlos, combinarlos y usarlos sobre algo o alguien, confiando en que el efecto sea el esperado.



▲ Pese a que la acción tiene lugar en El Cairo y alrededores, hay mucha variedad de escenarios: el mercado, la ciudad, el fondo del mar, el desierto...

> Maldiciones milenarias y momias en una aventura llena de humor y remachada al estilo clásico del género

cenarios repasando y recogiendo objetos que más tarde utilizará o combinará con otros para solucionar los puzzles.

LÓGICA SURREALISTA

Sin embargo, no siempre se trata de utilizar la más estricta lógica –no en un juego en el que su protagonista piensa que un Ankh mágico es un abrebotellas, los sastres son cegatos, los esclavos son abducidos por extraterrestres y el barquero habla con la jerga callejera– pero todo puzzle tiene una solución y están lo bastante bien diseñados como para que descubrirla resulte divertido.

Pese a que todo transcurre en El Cairo y sus alrededores hay mucha variedad de escenarios, que Assil recorrerá mediante del clásico interfaz de "apuntar y señalar", inventario en pantalla y diálogos con respuestas múltiples. Por suerte, existen atajos que te evitan volver a pasar una y otra vez por los mismos sitios, que además están muy bien recreados. Sin llegar a ser espectaculares, el aspecto de los personajes y los escenarios es más que vistoso. Las voces son bastante correctas, pero un poco más de variedad habría venido bien.

Lo mejor de «Ankh», en cualquier caso, es todo aquello que se le puede pedir a una aventura que no pretende revolucionar el género sino devolvernos lo mejor de sus antecesoras: argumento, personajes, puzzles, ingenio y diversión en abundancia. ■ T.G.G.



Alternativas

- **The Moment of Silence**
  También con un desarrollo clásico, narra una historia futurista compleja y absorbente.
  ▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 83
- **Agatha Christie Y No Quedó Ninguno**
  Combina un argumento sólido con un desarrollo detectivesco.
  ▶ Más inf. MM 133 ▶ Nota: 81

Nuestra Opinión

MÁS DE LO MISMO... Y SE AGRADECE. *Una hilarante aventura con los mejores elementos de los clásicos que popularizó LucasArts. Si no te diviertes con «Ankh», es que estás tan muerto como la momia del juego.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Tiene todo el espíritu de lo mejor de los clásicos.
- La elevada calidad de los puzzles.
- Te hará sonreír y reír más de una vez.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Puede resultar demasiado conservador.
- Algunas situaciones te darán la sensación de algo que ya has visto.
- No está doblado al castellano.

MODO INDIVIDUAL

▶ **HORAS DE DIVERSIÓN.** *Si quieres completarlo todo, tendrás por delante bastantes horas de diversión y aventura con un nivel de dificultad bien ajustado.*



Al volante de los "Muscle Cars"

Ford Street Racing

Con esto del permiso de conducir por puntos lo de pisar más de la cuenta te puede costar muy caro... Pero si tú has nacido para la velocidad, conduce un Ford en PC que, por lo menos, conservarás el carnet.



Con «Ford Racing», el fabricante norteamericano cuenta ya con una serie de tres juegos que ahora se amplía con «Ford Street Racing». Llevando la competición a las calles de Los Ángeles, te pone al volante de dieciocho modelos de todas las épocas y categorías, desde un Ford Fiesta hasta un Mustang GTR.

Desde el primer pisotón al acelerador en una carrera sencilla, derrapar, golpear a los rivales, los contravolantes y los rebufos son constantes. El pilotaje es sencillo, de estilo arcade, lo que compensa la necesidad de arriesgar al límite para superar a unos rivales que ni Fernando Alonso quisiera tener delante. En el modo de competición se trata de ganar puntos y progresar entre las diferentes categorías: clásicos, rendimiento, alta competición, para ir desbloqueando coches, circuitos y variados desafíos de habilidad.

¿EN EQUIPO?

La sorprendente novedad de «Ford Street Racing». Consiste en controlar, en tiempo real du-

La referencia

TOCA Race Driver 3

- **Ambos recrean coches reales** y logran transmitir un gran sensación de velocidad.
- **«TOCA Race Driver 3» dispone de más categorías** de automovilismo, modos de competición y técnicamente es superior.
- **«Ford Street Racing»** está más orientado al juego arcade y aporta un innovador modo de competición en equipo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano (textos) Inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Razorworks/Empire Interact.
- Distribuidor: Virgin Play · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 14,95 €
- Web: www.fordstreetracing.com Información de todos los coches y tutoriales. Visita recomendada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de coches:** 18 (clásicos, rendimiento y alta competición) **Número de circuitos:** 12 con recorridos en ambos sentidos.
- **Modos de juego:** 5 individuales y 3 en equipo.
- **Multijugador:** Pantalla partida.
- **Número de jugadores:** 2

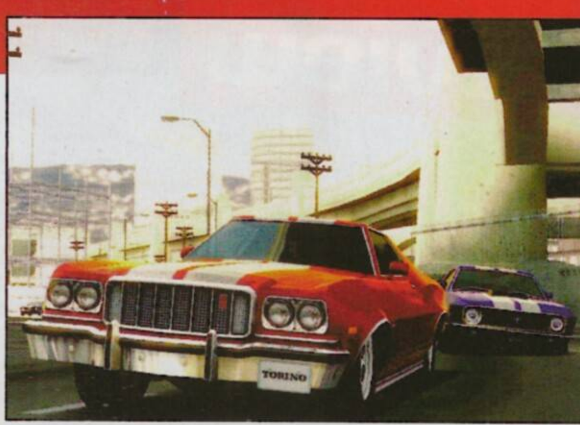
ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra 128 MB
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** 1.4 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 200 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 300 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Ponte al volante de la historia de Ford, desde un Fiesta ST a un Mustang GTR, pasando por el mítico Capri, furgonetas convertibles o el inolvidable Gran Torino de la serie de TV de los 70, "Starsky & Hutch".



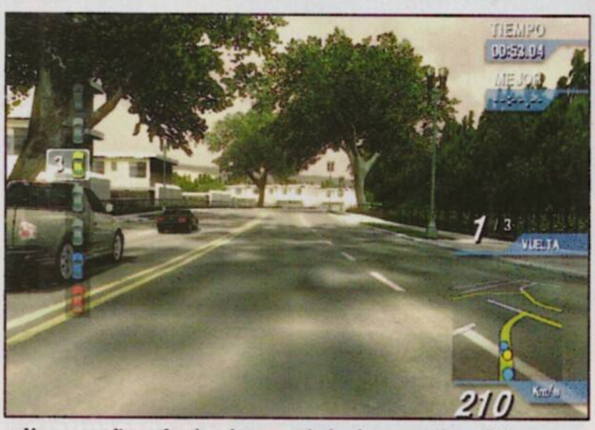
▲ La competición da lugar a emocionantes duelos, con accidentes incluidos.



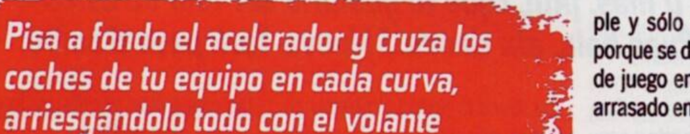
▲ Jugando en equipo es genial bloquear a los rivales y usar los rebufos.



▲ Los rivales no dudarán en embestirte, así que aplícales ración doble de la misma medicina para abrirte paso. Cada impacto producirá daños y deformaciones, aunque un tanto "piadosos" para no perjudicar a la jugabilidad.



▲ Vas a necesitar gafas de sol para no deslumbrarte con los reflejos y efectos de iluminación dinámicos, espectacularmente representados.



rante la carrera, a un equipo de tres coches con el objetivo de clasificarlos lo mejor posible. Se trata de pasar a pilotar el coche adecuado según la situación en carrera -visible con indicadores y mapa en pantalla- y hasta podemos dar órdenes a los otros dos y coordinar maniobras para adelantar. Genial, ¿no? ¡Y a nadie se le había ocurrido antes!

CONDUCCIÓN EXTREMA

La puesta en escena está a cargo de una cámara de persecución y otra a la altura del parachoques que transmiten una sensación de velocidad tremenda. Y es que la realización técnica de «Ford Street Racing» -y en especial los gráficos- es impecable. Pero, además, no necesitas un "maquinón" para disfrutarlo porque está muy bien optimizado.

Con tan buena base es una pena que en multijugador esté limitado al modo de carrera simple y sólo en pantalla partida, porque se desaprovecha el modo de juego en equipo que hubiera arrasado en partidas online.

ÚNICO Y SIN TUNING

A un paso de ser excepcional, sólo le faltan algunos detalles -como los retrovisores, la opción del cambio manual y unas repeticiones más espectaculares- pero, sobre todo, el modo multijugador online. Aun así, «Ford Street Racing» es un innovador juego de velocidad, con diversión de sobra para muchos kilómetros. ■ A.T.I.

Alternativas

• S.C.A.R.
Otro notable juego de velocidad de marca, disfruta de la belleza y deportividad de los Alfa Romeo.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90

• NFS Most Wanted
Si no te conformas con los coches de serie y te gusta "tunearlos" no puedes perdértelo.
▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

LO CLÁSICO, PERO MÁS ORIGINAL. La velocidad de toda la vida con un original modo en equipo controlando tres coches a la vez, con tácticas de cooperación y maniobras de rebufo y bloqueo. Conducción deportiva y algo más.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Un modo de juego en equipo, muy sorprendente y adictivo.
- Espectaculares escenarios por las calles y valles de L.A.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Faltan los retrovisores y el cambio de marchas manual. ¡Incomprensible!
- Las repeticiones son muy limitadas y con la clasificación sobreimpresa.

MODO INDIVIDUAL
▶ **COMPETICIÓN A LO GRANDE** en apasionantes carreras y a golpe de parachoques. Le faltan algunos detalles y opciones, pero si la velocidad es lo tuyo te enganchará.





Neoyorkino y con pasta

Tycoon City New York

Mientras la mayoría nos peleamos por conseguir un préstamo hipotecario otros poseen toda la calle para ellos y, aun así, quieren más y más. ¡Ah!, ¿que te gustaría ser uno de estos magnates? ¡Pues hala, ahí tienes..! Nueva York para ti solito.

La referencia

SimCity 4

- **En la referencia** creas una ciudad desde cero, según tu criterio y preferencias.
- **Lo que propone** «Tycoon City New York» es una experiencia mucho más superficial: abre negocios y asciende en la escala de poder.
- **«Sim City 4» profundiza más** en el papel de alcalde de la ciudad, debiendo administrar y controlar todo, no sólo los negocios.

En efecto, «Tycoon City New York» te reta a conquistar ni más ni menos que la "capital del mundo", Nueva York. Pero no con ejércitos o poderes divinos... aquí se trata de abrirse paso a golpe de talonario.

Cualquier juego de gestión consiste, básicamente, en invertir y administrar un negocio para hacerlo crecer. Pero en «Tycoon City N.Y.» terminas ocupándote de todos los de la ciudad. Empiezas en el pequeño distrito de Greenwich Village, residencia de estudiantes. Tu objetivo principal es ascender en la lista de los diez magnates más ricos de la ciudad y hacerte con todo el mercado neoyorquino. Para ello, lo más importante es conocer al milímetro las necesidades de la gente y la zona en la que se mueven. Puedes consultar las necesidades generales de un edificio de apartamentos, las calles más fructíferas, los negocios más rentables e incluso, persona a persona, su profesión, sus deseos o su estado de felicidad. Vamos, lo que se llama un estudio de mercado.

CAPITAL SIN RIESGO

Si a pesar de todo cualquier negocio no prospera, no pasa nada. Puedes venderlo, llevártelo a otra esquina o demolerlo. Y por supuesto, si el garito de moda es de

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Deep Red Games/Atari
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 29,99 €
- Web: www.atari.com/tycooncitynewyork Posee información, vídeos, la demo...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Barrios: 12 (Incluyendo Greenwich Village, Times Square y Central Park)
- Negocios: 202 (Restaurantes, bares, comercios, cines...)
- Modos: 2 (Conquista Nueva Cork y Cajón de arena)
- Multijugador: No

ANALIZADO EN

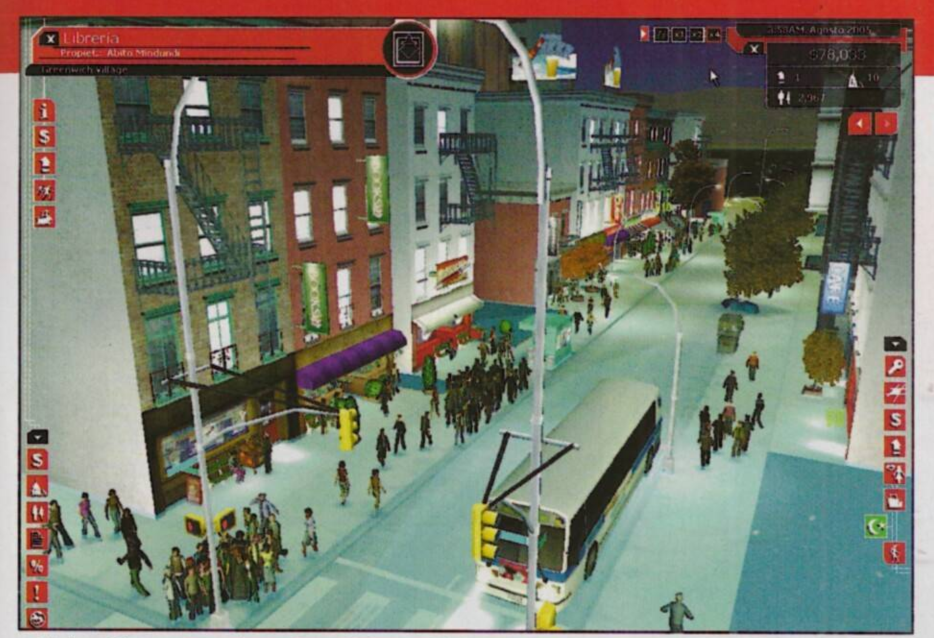
- CPU: AMD 64 +3200
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: ATI X800XT 256 MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

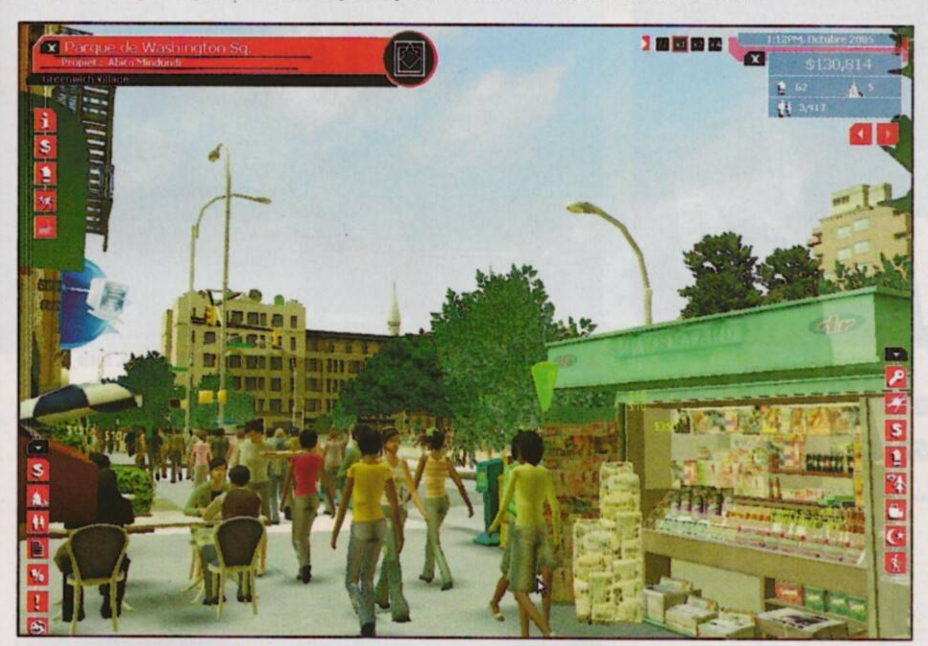
- CPU: Pentium 4 1,8 GHz AMD Athlon XP +1900
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

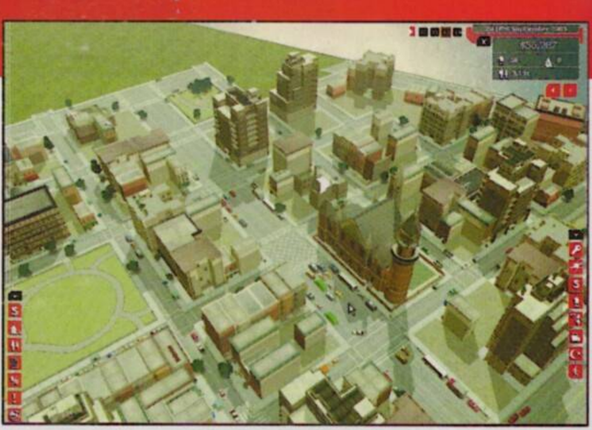
- CPU: Pentium 4 2,2 GHz AMD Athlon XP +2200
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,5 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



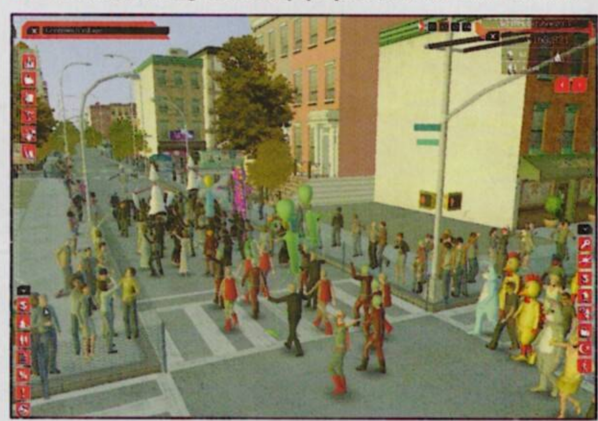
▲ El neoyorkino no nace, se hace... Bueno, lo haces tú. Adquieres una parcela, construyes en ella y con las rentas compras otra... y no hay mucho más. Así, poco a poco, elevarás la Gran Manzana hasta los cielos.



▲ La cámara te permite seguir a un habitante automáticamente. De esta forma se puede estudiar sus hábitos, conocer los sitios que visita o averiguar qué consume con mayor frecuencia.



▲ Para construir un negocio sólo hay que pinchar en un solar sin edificar.



▲ Las Oportunidades suelen coincidir con eventos en la ciudad. ¡Es Halloween!



▲ Existen varios filtros para visualizar distintos aspectos contemplados en la gestión. Éste muestra dónde está el ambiente nocturno.

Inviertes en un negocio y te conviertes en un incipiente magnate... Hacerte dueño de N.Y. será cuestión de tiempo

la competencia y funciona a las mil maravillas, también puedes hacerte con él, comprándolo.

A medida que crece tu imperio el juego propone las llamadas "oportunidades". Desafíos, en definitiva, con los objetivos más variopintos, tales como sacar a flote una tienda de lencería, adecentar un parque público o fomentar el arte. Los premios por lograrlo van desde simple dinero hasta bonos de mejora o emblemas. Con los segundos se pueden mejorar los negocios –ampliar la capacidad, contratar personal, instalar mejor equipamiento– y con los últimos se pueden adquirir construcciones emblemáticas –iglesias, edificios públicos...– que van ligadas al respeto y a la popularidad.

HASTA LA PULPA

Toda la ciudad está recreada al detalle y es increíblemente fiel a la realidad. El entorno gráfico 3D muestra centenares de edificios, tráfico, viandantes y hasta las sombras de todos ellos, que varían según la hora del día. Ésta, además, se puede alterar haciendo que el tiempo transcurra más deprisa. De esta forma los negocios reportarán los beneficios en "menos" tiempo y podremos adelantar acontecimientos.

«Tycoon City N.Y.» es un juego de estrategia de lo más accesible y directo que entretiene desde el principio, pero a la larga resulta monótono porque no te juegas nada. No tiene mucho de especial salvo que es Nueva York. ■ J.C.D



Alternativas

- **Vega$ Make it Big**
  Se trata de sacarle los cuartos a la gente y aquí, en un parque temático del juego, en Las Vegas.
  ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 72
- **RollerCoaster Tycoon 3**
  Un juego con una mecánica parecida, aunque se trata de gestionar un parque de atracciones.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 85

Nuestra Opinión

NUEVA YORK EN TUS MANOS. *Hazte con el control de la ciudad y amasa todo el dinero que puedas. No dejes pasar esta oportunidad si lo tuyo es la estrategia de gestión más directa y sin presiones.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La gran variedad de los negocios que podemos gestionar.
- La recreación fiel de Nueva York.
- Las Oportunidades, muy divertidas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Si no puedes perder, ¿dónde está el desafío real del juego?
- Resulta demasiado metódico.
- Carece totalmente de banda sonora.

MODO INDIVIDUAL

▶ **AMBICIÓN DESATADA.** *Aunque posee una cantidad enorme de variables y posibilidades, el juego se reduce siempre a invertir y recoger los beneficios.*





Aviso para navegantes

Virtual Skipper 4

La simulación del deporte de vela más realista ya está aquí, y mejor te aprendes al dedillo sus normas y claves, porque esto no es para marineros de agua dulce...

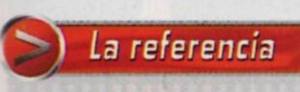
A casi cualquir aficionado le asalta la misma duda cuando se topa con «Virtual Skipper 4». ¿Es un juego para mí? ¿Es complicado de manejar? ¿Difícil de aprender? De hecho, así fueron sus anteriores entregas, aunque Nadeo se ha esforzado esta vez por recrear la vela, no sólo con un gran realismo sino también poniéndolo más fácil.

Pero claro, tú tienes que poner un poco de tu parte. No sólo hablamos de leer el manual con atención, sino realizar las 17 etapas del tutorial y manejar con soltura términos como "nudos", "orzar" o "génova".

QUIERO SER MARINERO

Y es que, para disfrutar de «Virtual Skipper 4», hay que tener cierto interés y no poco empeño. Nadeo te permite optar por un juego más arcade, en el que no tengas que ajustar las velas ni se aplique el reglamento de regatas. Aún así, la mayor parte de jugadores preferirán el juego "al completo", que es donde da de sí y demuestra sus muchas virtudes: excelentes gráficos, simulación realista, infinidad de opciones de personalización y editores en los que ajustar cada detalle de los desafíos y regatas a tu gusto. Todo ello sin olvidar una comunidad de Internet que ofrece torneos, nuevos barcos, etc.

Vamos que, si te gusta la vela o te interesa conocer más sobre ella, no hay lugar a dudas: «Virtual Skipper 4» será para ti un magnífico juego, capaz de entretenerte por mucho tiempo. Pero su acción puede divertir a muchos y aburrir a otros, así que antes de zarpar... piensa bien la travesía. ■ T.G.G.



La referencia



Virtual Skipper 3

- **Gráficamente «Virtual Skipper 4»** es superior, con escenarios más vivos y detallados.
- **La jugabilidad de «Virtual Skipper 4»** es más asequible, gracias al tutorial y los tres niveles de simulación.
- **Hay multitud de torneos** en internet para ambos juegos, incluyendo una animada comunidad de aficionados españoles.

Participa en regatas por todo el mundo con cuatro tipos de embarcación, escogiendo tus velas y maniobrando en función del viento.



Los doce escenarios que tiene el juego –incluyendo Valencia, sede de la Copa de América– están mucho más detallados en esta entrega.



Una virtud constante en la serie «Virtual Skipper» es la recreación del mar y los efectos de luz, que da lugar a espectaculares escenas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- Género: Simulación
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Nadeo/Focus
- Distribuidor: Nobilis Ibérica Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Disponible PVP Rec.: 29,99 €
- Web: *www.virtualskipper-game.com* Info, nuevas embarcaciones, torneos... eso sí, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de embarcación: 4**
- **Etapas tutorial: 17**
- **Niveles de dificultad: 3**
- **Escenarios: 12**
- **Regatas en individual: 14**
- **Editores: Mapas, embarcaciones y regatas.**
- **Multijugador: Sí**

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D: 64 MB**
- **Conexión: 56 Kbps**

Nuestra Opinión

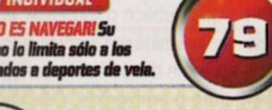
LO QUE NOS GUSTA

- El realismo del mar, la simulación y la ambientación es total.
- El completo tutorial y la dificultad ajustable.
- Las regatas multijugador son emocionantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La tripulación no está tan conseguida como el mar o las distintas embarcaciones.
- Puede resultar muy complicado o aburrir a los que buscan acción.

GRÁFICOS | DIVERSIÓN
SONIDO | DIFICULTAD
JUGABILIDAD | CALIDAD/PRECIO



MODO INDIVIDUAL

¡ESTO ES NAVEGAR! *Su realismo lo limita sólo a los aficionados a deportes de vela.*

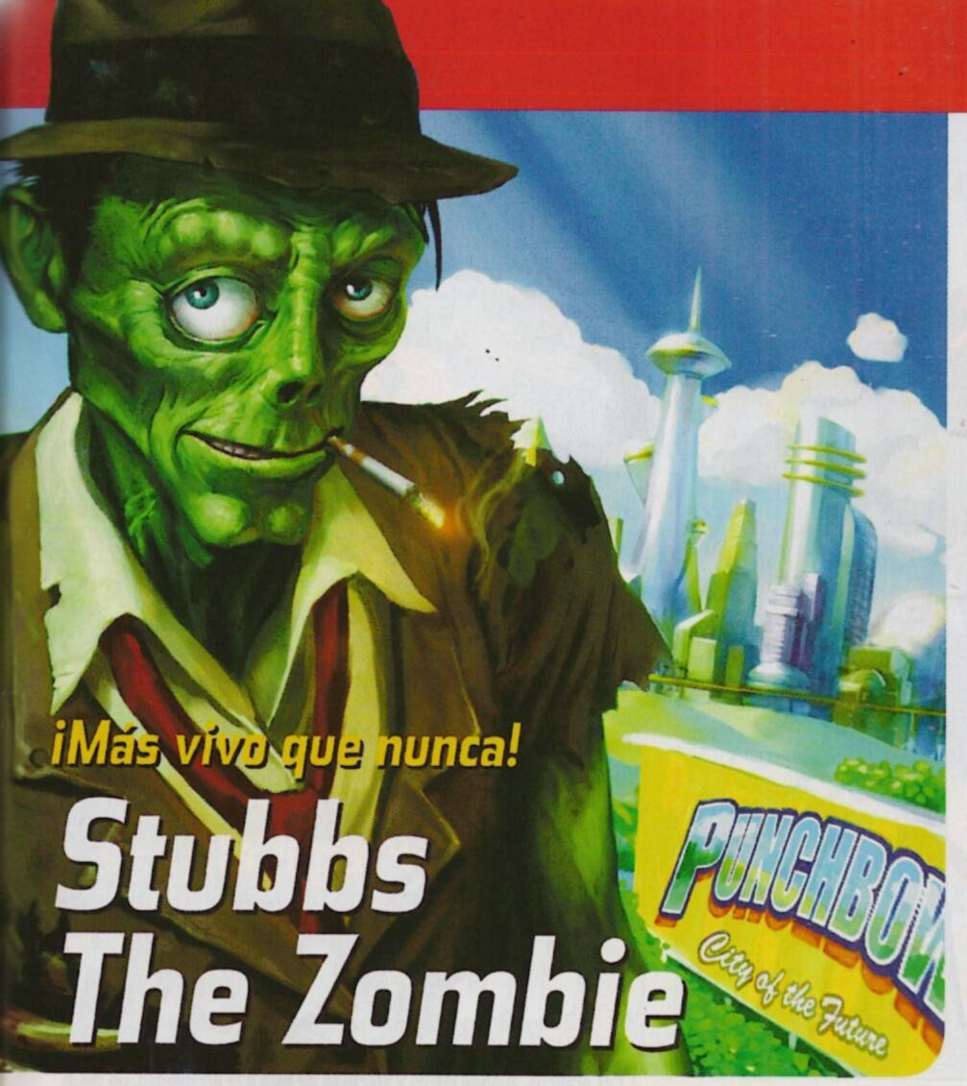
79



85

MODO MULTIJUGADOR

POR LOS SIETE MARES. *Si te haces con la mecánica de la regata es muy divertido.*



¡Más vivo que nunca!

Stubbs The Zombie

¡A cuántos les llega la gloria al morir! Mira a Stubbs, que tras recibir un escopetazo encuentra la vocación de su vida, se enamora y, encima, ¡hace amigos sin parar!

No se le puede pedir más a la vida... Aunque una víctima inocente no estaría nada mal. Resulta que a Stubbs no le late el corazón, además tiene el extraño antojo de succionar seseras y sembrar el terror por toda la ciudad. No recuerda quién le mató ni porqué, pero desde que salió de la tumba se lo pasa en grande y las cosas le van de muerte... Una peculiar forma de afrontar la "vida", ¿no? Pues esto es lo que te propone «Stubbs The Zombie».

TODO POR AMOR

Hacer de muerto viviente ya tiene lo suyo, pero además de comer cerebros y crear más zombis, en el juego tienes que conquistar el corazón de una preciosa rubia. Oye, desfigurado pero con un corazón enorme. Tan enorme que, de hecho, puedes usarlo como arma. Sí, Stubbs tiene estas habilidades especiales. Destacan también la granada de tripas, unas flatulencias espantosas y su esputo tóxico. Y lo más increíble, puedes arrancarte el brazo y manejarlo independientemente para poseer al pobre desgraciado que caiga en tus manos... Además, aquellos que conviertas tú mismo en zombis pueden recibir órdenes básicas –no les pidas más– tales como "ven" o "ve hacia allí". Además, también puedes manejar vehículos. Vamos, que «Stubbs the Zombie» tiene de todo: acción, humor corrosivo, originalidad, buenos gráficos y una divertida banda sonora que le va al pelo. Todo ello, eludiendo complicaciones pero –conviene señalar– con un alto nivel de gore no apto para "cerebros" aprensivos. ■ J.C.D.



Total Overdose



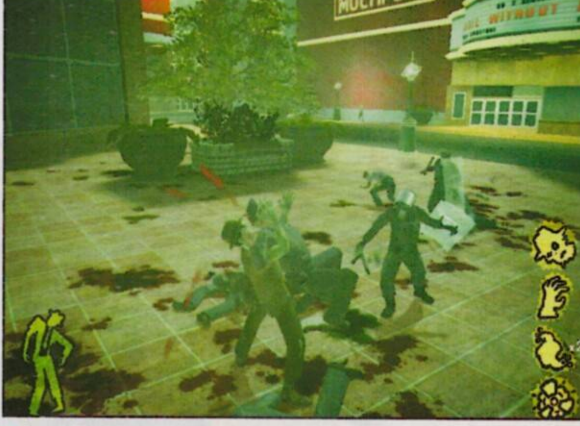
- **La ambientación** es totalmente distinta, pero en los dos hay acción y violencia "a saco".
- **Ambos ofrecen momentos** y situaciones destemillantes, basando gran parte de su interés en el humor más esperpéntico.
- **«Total Overdose»** está totalmente localizado, sin embargo «Stubbs the Zombie» carece de traducción incluso en los textos.

INFOMANÍA

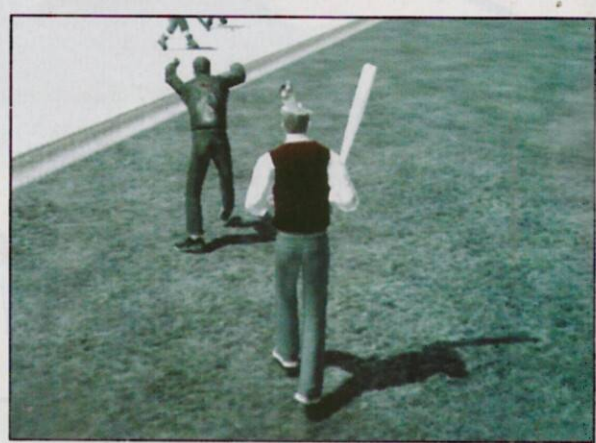
FICHA TÉCNICA 18+
- Género: Acción
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Wideload/Aspyr
- Distribuidor: THQ ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,95 €
- Web: *stubbsthezombie.com* Una web con pistas, trucos e información diversa. Se deja ver.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma: Bate, rifle, ametralladora, bazooka, (más de 10)... Y escupitajos tóxicos, posesiones, miembros arrojadizos...**
- **Música: Versiones de clásicos de los 50 y 60.**
- **Multijugador: No**

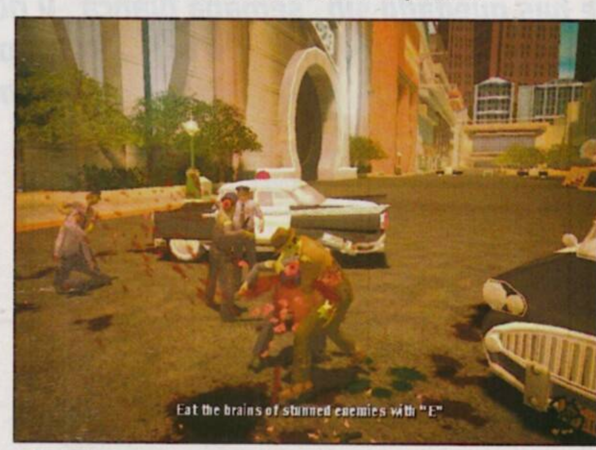
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU: AMD o Intel 1 GHz**
- **RAM: 256 MB**
- **Espacio en disco: 4 GB**
- **Tarjeta 3D: 64 MB**



▲ La acción más gore domina «Stubbs the Zombie». Y aunque las escenas son bastante fuertes están suavizadas con un –negro– sentido del humor.



▲ La habilidad de poseer cuerpos es útil para escapar cuando nos han retenido o cuando queremos usar las armas de los poseídos...



▲ Tus apetenecias por comerte los cerebros ajenos no parece tener límites. Poco a poco, hasta puedes ir creando un pequeño ejército de zombies.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Convertirse en zombi y sembrar el terror por toda la ciudad.
- Las habilidades de Stubbs. ¡Poseer cuerpos es divertidísimo!
- La genial banda sonora.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Técnicamente ya se ha quedado desfasado.
- Pese a tener muchas secuencias con diálogos, lamentablemente, no está doblado ni subtitulado.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

¡CEREBROS, CEREBROS!
Un juego muy divertido desde el primer momento y con un humor muy negro pero logrado. Sencillo de jugar pero difícil de dominar; no busques nada más... ni siquiera su traducción al castellano.





Esquí de andar por casa

Winter Challenge

▲ Durante las pruebas, deberás estar muy atento a varios factores como la resistencia y las pulsaciones, si no quieres caer agotado.



▲ Los gráficos, aunque claros y efectivos de cara a la jugabilidad, no dejan de ser un tanto esquemáticos y algo faltos de detalle.



▲ Las condiciones meteorológicas influirán directamente en las condiciones de cada prueba. Esquiar con este clima tiene sus riesgos.

¿Te has quedado sin "semana blanca" y no tienes chalet en la sierra? Tranquilo, que aún estás a tiempo de disfrutar del esquí. ¡Hasta puedes llevarte a casa una medallita!

Ahora que los deportes de invierno vuelven a estar de actualidad, -por la celebración de los juegos olímpicos de Turín- llega un nuevo título dispuesto a captar tu atención si en algo te interesa el esquí, aunque sin grandes pretensiones de cara al realismo. «Winter Challenge» reúne un buen puñado de desafíos y competiciones en torno a los juegos de invierno y, para ello, contempla una veintena de disciplinas deportivas, cada una con su propia dinámica.

ALTA COMPETICIÓN

Entre sus opciones de juego destacan el modo Carrera, en el que creas un competidor al que tienes que guiar temporada tras temporada, y el Winter Challenge, donde diriges un equipo completo participando en una selección de eventos y pruebas. Aparte, cuenta con un completo repertorio de modalidades multijugador. Pero, en cualquier caso, el sistema de juego es muy sencillo, apoyándose en factores como el viento, el impulso, la resistencia o el equilibrio. También son determinantes las condiciones meteorológicas, la calidad del equipamiento y la forma física de tu atleta.

Pero la novedad más interesante es, sin duda, la de la función "back in time" (atrás en el tiempo) que te permite retroceder unos segundos para corregir errores, un número limitado de veces.

«Winter Challenge» es un juego sencillo y divertido, con un apartado tecnológico funcional y discreto. Recomendable, sobre todo, para quienes busquen entretenimiento inmediato y sin complicaciones. ■ R.Z.H.



La referencia



Torino 2006

- Los gráficos de «Torino 2006» son mucho mejores que los de «Winter Challenge».
- El sistema de juego es más arcade que de simulación en ambos juegos, aunque «Torino 2006» es más realista.
- «Winter Challenge» dispone de interesantes y divertidas opciones multijugador que superan claramente a lo que ofrece «Torino 2006».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Cyanide/Focus
- Distribuidor: Friendware Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.winter-challenge.com En inglés, con características, pantallas, parches... Flojita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: 3, (prueba simple, carrera y temporada)
- Deportes: 4 disciplinas y más de 20 pruebas
- Pistas: 110 de 6 países
- Multijugador: Sí (hasta 8 jugadores y ranking al mes)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 1,2 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB

Nuestra Opinión

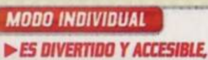
LO QUE NOS GUSTA

- Sus bajos requisitos.
- El sencillo control y el desafío de algunas pruebas.
- El evento mensual en Internet y el sistema de clasificaciones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Modelos y escenarios no están muy logrados ni son realistas.
- Pese a la variedad de las pruebas, acaba siendo muy repetitivo en casi todo.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

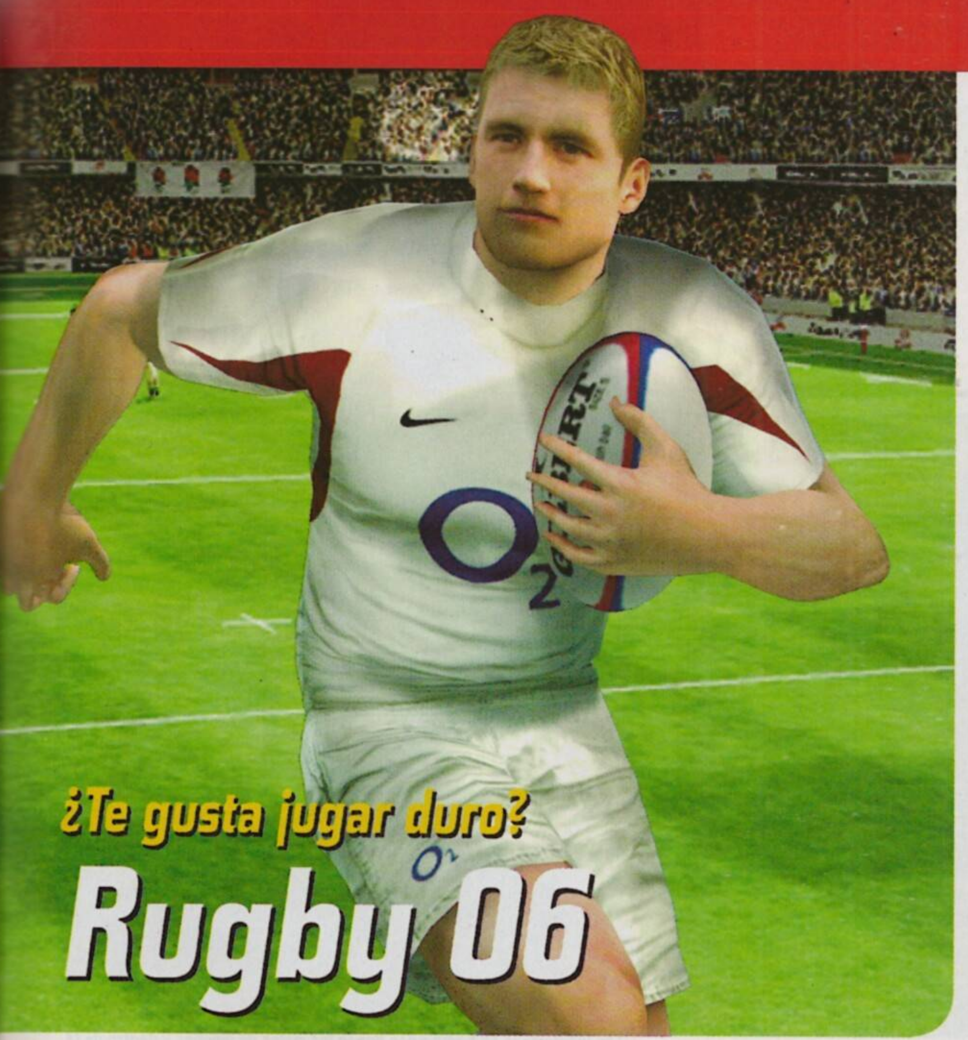


MODO INDIVIDUAL
► ES DIVERTIDO Y ACCESIBLE, aunque puede resultar muy simple si buscas simulación.
65





MODO MULTIJUGADOR
► MUY COMPETITIVO. Perfecciona tu técnica para ascender en el ranking.
70



¿Te gusta jugar duro?

Rugby 06

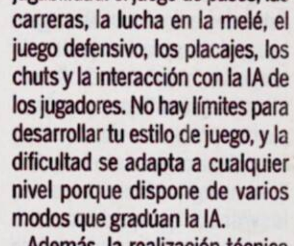
¿Eres un bicho raro porque te encanta el rugby? Pues aquí tienes un fantástico simulador para dar rienda suelta a tus ganas de marcar tantos, placar y desafiar rivales.

EA Sports ha decidido sacarse la espina de su más que discreta serie de simuladores de rugby con una nueva entrega que, por fin, hace gala del realismo y despliegue técnico habitual en las series «FIFA» o «NBA Live». Entre los clásicos modos de juego —partido rápido, torneo, práctica— destaca un tutorial que mediante secuencias interactivas te enseña cómo se realizan la mayoría de las jugadas ofensivas y defensivas, típicas de cualquier partido de rugby.

MUEVE A TUS HOMBRES

El sistema de control es rápido y muy intuitivo, perfecto para disfrutar de una simulación tan realista como dinámica. Si te apasiona el rugby vas a disfrutar como nunca con una experiencia de juego sensacional por el perfecto equilibrio entre realismo y jugabilidad: el juego de pases, las carreras, la lucha en la melé, el juego defensivo, los placajes, los chuts y la interacción con la IA de los jugadores. No hay límites para desarrollar tu estilo de juego, y la dificultad se adapta a cualquier nivel porque dispone de varios modos que gradúan la IA.

Además, la realización técnica de «Rugby 06» no tiene nada que envidiar al resto de series deportivas de EA Sports y tanto los gráficos como las animaciones son colosales, al tiempo que el sonido, los efectos visuales y la realización, con un estilo totalmente televisivo, te meten de lleno en la atmósfera de un partido de rugby, con tanta intensidad que hasta duelen los golpazos del juego de contacto que distingue a este deporte. ■ A.T.I.





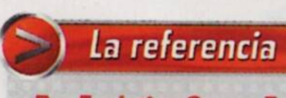
▲ El juego de pases, los avances en línea, los placajes y el sinfín de jugadas clásicas del rugby se han recreado con un elevado realismo.



▲ Es muy fácil jugar porque el sistema de control es intuitivo, hay ayudas en pantalla y se puede ajustar la dificultad.



▲ En las repeticiones hay diferentes cámaras y controles para disfrutar de la espectacularidad de las animaciones.



La referencia

Pro Evolution Soccer 5



- **Ambos tienen licencia oficial** y sus bases de datos incluyen equipos y jugadores reales.
- **Los dos disponen de un completo editor** de jugadores, para crearlos desde cero o alterar su físico y habilidades.
- **El sistema de control es genial** en ambos por la libertad de juego que ofrecen y la eficacia en el control de cada movimiento y cada pase.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Deportivo
- Idioma: Textos y voces en inglés, manual en castellano
- Estudio/Compañía: EA Sports
- Distribuidor: EA Sports ■ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible ■ PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.easports.com/rugby06

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Número de equipos: Más de 20 selecciones con licencia oficial.
- Nº de campeonatos: 9
- Modos de juego: 4
- Niveles de dificultad: 3
- Multijugador: Dos jugadores en el mismo PC.

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: 1 GHz
- RAM: 256 Mb
- Espacio en disco: 1,2 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB compatible DirectX 9

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Es muy jugable y realista. ¡Los partidos parecen de verdad!
- También es un juego muy apto para novatos.
- Que tenga licencia oficial de las selecciones.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Es el típico juego que pide modo multijugador, pero no lo incluye.
- Los textos y las voces están en inglés.
- El precio no contribuye a popularizar el rugby.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

85

*▶ **IMPRESCINDIBLE** para los aficionados al rugby que por fin tienen un simulador de un realismo total y además es muy jugable. Y técnicamente está al máximo nivel, como ya es habitual en todas las series de EA Sports.*



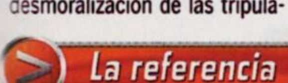
Con una ambientación histórica impecable la estrategia y la gestión de recursos militares conviven con esta simulación de vuelo. ¿Querías sólo combate aéreo? ¡Pues aquí hay mucho más!

Estamos ante un juego que desconcierta al primer vistazo. Si bien es cierto que se pueden pasar muchas horas pilotando, no lo es menos que se han de pasar muchas más planificando cada misión de una campaña. Índices de producción de aviones, despliegue en los aeródromos, distribución de los tipos de objetivos, cansancio y desmoralización de las tripulaciones, entre otras cosas, son conceptos que este juego obliga a manejar con soltura si se quiere resolver con acierto la excelente campaña dinámica.

SIMULACIÓN SESUDA

La idea no es nueva, y es que se trata de la segunda parte de un juego de Rowan Software que partía de la misma premisa. En esta entrega se ha mejorado mucho el entorno gráfico aunque se ha dejado sin cambios la irreal física de vuelo. Los más exigentes podrán apreciar que es de los pocos "sims" de la 2ª Guerra Mundial que reflejan, por ejemplo, los problemas de los motores británicos en vuelo invertido. Sin embargo, al final de la partida la sensación que queda es casi la de haber montado en un vehículo sobre raíles, incluso cuando se configura al máximo de realismo, y no la de haber pilotado.

A pesar de todo no deja de ser un juego recomendable por varias razones: la fidelidad histórica, la diversión sin complicaciones de las misiones rápidas, la gran profundidad de la campaña dinámica y, sobre todo, por demostrar que la simulación y la estrategia pueden fusionarse para favorecer la jugabilidad. ■ R.L.P.



Pacific Fighters

- «Pacific Fighters» coincide en un mismo periodo histórico y en algunos aviones, pero carece de un componente estratégico.
- «BoB II. Wings of Victory» es algo menos espectacular gráficamente y más limitado en el apartado técnico que «Pacific Fighters»
- Hay más de 40 aviones pilotables en «Pacific Fighters» por sólo 5 de «BoB II».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- Género: Simulación/Estrategia
- Idioma: Español
- Estudio/Compañía: G2 Games/GMX Media
- Distribuidor: Friendware Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,95 €
- Web: *www.gmxmedia.net/bob2* Noticias, pantallas y los últimos parches. Bastante sosa

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Aviones pilotables: 5 (Spitfire, Hurricane, Ju 87 Stuka, Me-109 y Me-110)
- Campañas: 1 (Dinámica)
- Escenarios: 1 (Histórico)
- Misiones rápidas: Sí
- Editor de mapas: No
- Realismo ajustable: Sí

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 500 MB
- Tarjeta 3D: 128 MB Comp. DirectX 9.0
- Conexión: No requiere



▲ Además de pilotar cinco aviones diferentes, el juego permite acceder a los puestos de artillero de los bombarderos medios alemanes.



▲ Las incursiones de bombardeo llenan los cielos de aviones y dentro de la cabina, recreada de manera impecable, la inmersión está muy lograda.



▲ Si se adopta el papel de comandante en jefe de una de las dos fuerzas aéreas es posible acabar la campaña sin haberse subido a un solo avión.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación histórica es sobresaliente.
- La campaña es completa, variada y larga.
- Su vertiente estratégica añade interés y profundidad a la campaña.

LO QUE NO NOS GUSTA

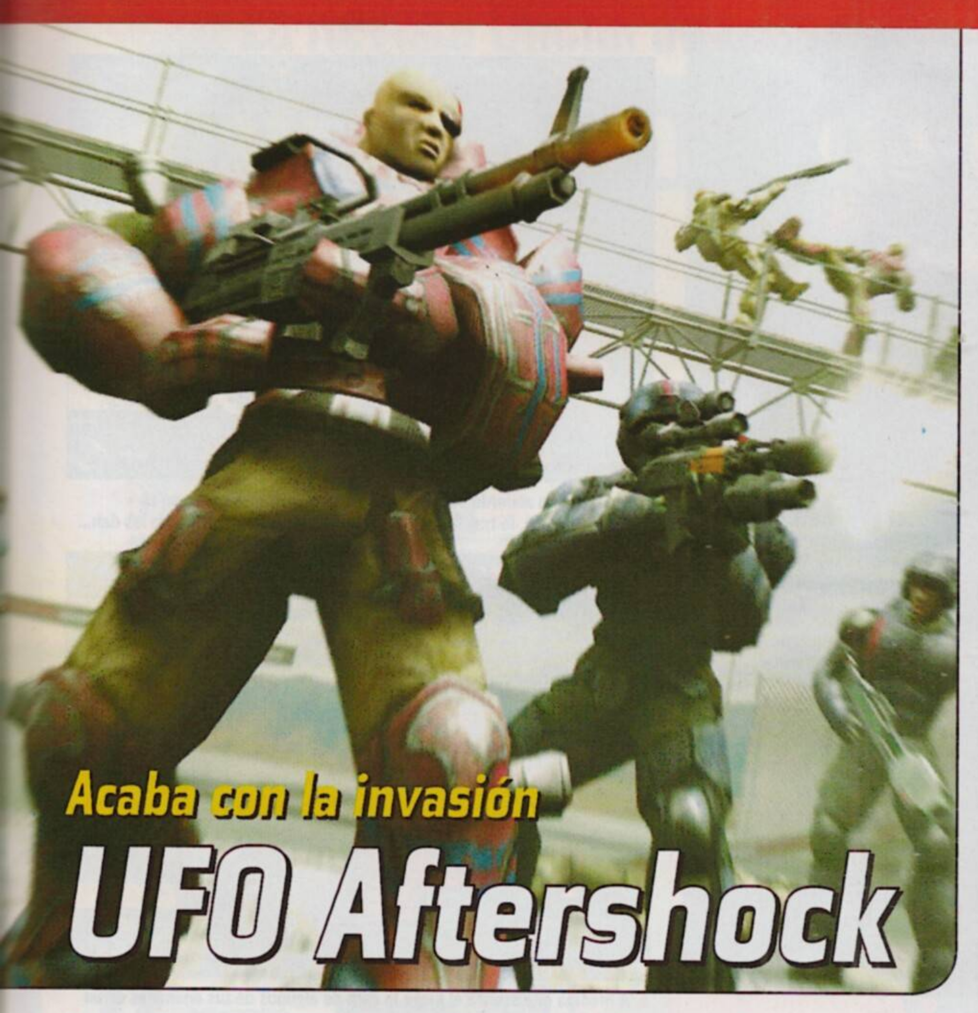
- Nos quedamos con las ganas de pilotar bombarderos.
- La física de vuelo no es demasiado realista.
- Se echan en falta combates multijugador.

GRÁFICOS	DIVERSIÓN
SONIDO	DIFICULTAD
JUGABILIDAD	CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN. *Un juego con campañas largas y absorbentes que requieren un planteamiento estratégico y además misiones variadas. Más que suficiente para estar volando durante una buena temporada.*

77



Acaba con la invasión

UFO Aftershock



▲ La Tierra ha sido invadida por alienígenas y la misión de devolverlos a su galaxia recae sobre tus hombros. Tendrás que luchar metro a metro.



▲ Cada uno de tus soldados tiene sus propias estadísticas y habilidades que van mejorando con la experiencia y permiten usar equipo más avanzado.



▲ Durante los combates el interfaz nos muestra multitud de datos acerca de distancias, porcentajes de acierto y estado de cada unidad implicada.

¿Cómo que es un objeto volante "no identificado"? ¿No ves que es una nave espacial de tres kilómetros de largo? Pero bueno, tú... ¿qué más tienes que identificar?

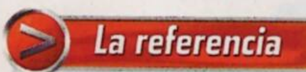
Con «UFO Aftermath» los chicos de Cenega buscaban reproducir el éxito y el atractivo de la legendaria serie de estrategia táctica «X-COM», pero desgraciadamente sólo lo lograron en parte. Ahora, con la segunda entrega, parecen estar mucho más cerca de su objetivo. En «UFO Aftershock» la Tierra –en el futuro– ha sido devastada por una invasión alienígena. Tu misión consiste en acabar con los invasores y recomponer la civilización humana. Para conseguirlo cuentas con una base orbital desde la que enviar comandos de asalto mientras creas infraestructuras en tierra para investigar y fabricar más armas y equipo.

TÁCTICA VS ESTRATEGIA

Las misiones de combate se resuelven en escenarios 3D y en tiempo real, pero con la posibilidad de detener la acción para asignar órdenes a tus hombres. Se trata de un sistema de juego muy táctico que exige medir cada acción, aprovechando las habilidades y equipo de tu comando.

La parte estratégica y de gestión, por su parte, se lleva a cabo desde la base en órbita, utilizando para ello un elaborado sistema de menús que te permite acceder a una cantidad de opciones realmente impresionante.

Y es que «UFO Afershock» es uno de esos juegos complejos y largos que te pueden tener enganchado durante semanas. Es cierto que esta complejidad no será del gusto de todo el mundo, y que su aspecto gráfico es sin duda mejorable, pero si te va la táctica, ésta es una opción que no deberías dejar pasar. ■ J.P.V.



La referencia



UFO Aftermath

- **El sistema de juego es casi idéntico** en los dos: gestión, estrategia y combates tácticos contra los alienígenas.
- **El argumento de «Aftershock»** comienza justo donde terminó «Aftermath».
- **«Aftershock» incluye nuevas** y mas variadas opciones, así como un acabado gráfico que mejora un tanto la calidad y el nivel de detalle.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Estrategia táctica
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Altar/Cenega
- Distribuidor: Planeta DeAgostini — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 29,95 €
- Web: *www.ufo-aftershock.com* De diseño sobrio, pero con mucho contenido, aunque en inglés

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Soldados en un comando: Hasta 7 controlables**
- **Facciones: 3 (humanos, cyborgs, psiónicos)**
- **Tipos de recursos: 3**
- **Tipos de construcciones: 4**
- **Multijugador: No**

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU: Pentium 1 GHz**
- **RAM: 512**
- **Espacio en disco: 4 GB**
- **Tarjeta 3D: Nvidia 5700 o ATI Radeon 9500**
- **Conexión: No requiere**

Nuestra Opinión

LC QUE NOS GUSTA

- La gran combinación de estrategia y táctica. i«X-COM» sigue vivo!
- La cantidad de opciones es enorme.
- El argumento es largo y lleno de emociones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es bastante "feote". Sus gráficos tienen muy poco detalle.
- Puede resultar muy duro para el jugador ocasional.
- Algunos fallos en la IA.

GRÁFICOS ■■■□□□ · DIVERSIÓN ■■■■□□ · SONIDO ■■■□□□ · DIFICULTAD ■■■■□□ · JUGABILIDAD ■■■■□□ · CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

MODO INDIVIDUAL

▶LARGO Y DIVERTIDO. *La cantidad de cosas que puedes hacer es enorme y siempre estas ocupado con algo diferente: construcción, misiones, investigación... Su acabado no es muy brillante pero, aun así, resulta muy adictivo.*

79



¡Puñaladas traperas!

Diplomacy

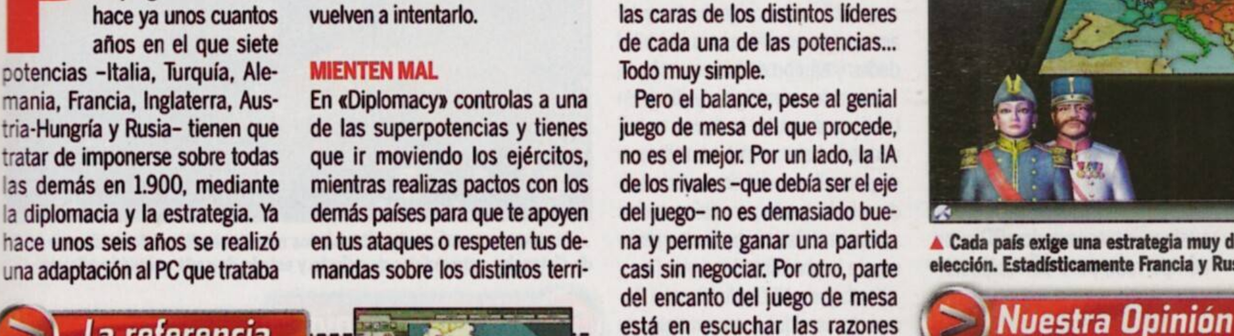
El francés insiste en reclamar Bélgica y tus flotas acechan desde el canal de la Mancha, pero... ¡cuidado!, que el alemán está muy simpático últimamente. Seguro que algo trama...

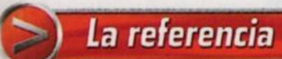
Para los que no lo sepan "Diplomacy" es un juego de mesa de hace ya unos cuantos años en el que siete potencias –Italia, Turquía, Alemania, Francia, Inglaterra, Austria-Hungría y Rusia– tienen que tratar de imponerse sobre todas las demás en 1.900, mediante la diplomacia y la estrategia. Ya hace unos seis años se realizó una adaptación al PC que trataba de recrear los complicados entresijos psicológicos del juego original. Ahora, los chicos de Paradox vuelven a intentarlo.

MIENTEN MAL

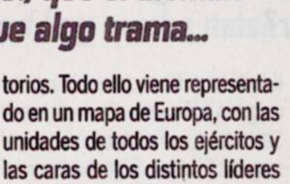
En «Diplomacy» controlas a una de las superpotencias y tienes que ir moviendo los ejércitos, mientras realizas pactos con los demás países para que te apoyen en tus ataques o respeten tus demandas sobre los distintos territorios. Todo ello viene representado en un mapa de Europa, con las unidades de todos los ejércitos y las caras de los distintos líderes de cada una de las potencias... Todo muy simple.

Pero el balance, pese al genial juego de mesa del que procede, no es el mejor. Por un lado, la IA de los rivales –que debía ser el eje del juego– no es demasiado buena y permite ganar una partida casi sin negociar. Por otro, parte del encanto del juego de mesa está en escuchar las razones que te dan los enemigos –o aliados– para "venderte la moto" de un trato o justificar su resistencia a aceptar una propuesta. Y todo esto brilla por su ausencia en el PC. Y es que, esto no es "Diplomacia". ¿Es posible adaptarlo a PC? A lo mejor es que no. ■ L.E.C.





La referencia



Hearts of Iron 2

- **Los dos juegos reproducen una guerra:** «Diplomacy» se basa en la Primera y «Hearts of Iron» en la Segunda Guerra Mundial.
- **Sus sistemas de juego son muy diferentes,** siendo el de «Hearts of Iron» mucho más complejo y profundo que «Diplomacy».
- **«Diplomacy» se basa en un juego de mesa** y «Hearts of Iron 2» no.



▲ Consigue un acuerdo ventajoso con tu vecino y cuando llegue el momento... ¡Zas!, le traicionas y ocupas su territorio. Pero, donde las dan...



▲ A medida que avanza el juego la cara de algunos de tus enemigos es un poema. Es lo que tiene ser una "víbora" y engañar a todo el mundo.



▲ Cada país exige una estrategia muy diferente, así que ten cuidado con tu elección. Estadísticamente Francia y Rusia suelen alzarse con la victoria.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Paradox Interactive
- Distribuidor: Friendware · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.diplomacy-pcgame.com* Recomendable, co información sobre personajes y estrategias

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Bandos: 7 (Francia, Italia Turquía, Alemania, Rusia Inglaterra y Austria-Hungría)
- Unidades: Ejércitos y flotas
- Modos: Tutorial y partida individual
- Multijugador: Sí (hasta siete jugadores)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 3 o AMD a 800 MHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 250 MB
- Tarjeta 3D: 32 MB
- Conexión: Módem 56Kbps

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Introduce el engaño y la lealtad como elementos estratégicos.
- El mapa tiene un buen diseño artístico.
- Identifica las personalidades de los enemigos con animales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La IA no está a la altura y no cumple su función.
- No reproduce la esencia del juego de mesa: la psicología en las negociaciones.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

▶ *EXPEDITIVO.* *En contra del espíritu del juego de mesa, negociar no es imprescindible.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ *SIN ESCRÚPULOS.* *Un juego para humanos que aquí recupera parte de su esencia.*

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



TRACKMANIA SUNRISE
Haciendo el loco al volante
Imagina las carreras más descabelladas en infinidad de circuitos y tendrás algo parecido al sensacional «Trackmania Sunrise». Pues ahora Mobilis llena de nuevo el depósito y pone las llaves a tu alcance por 19,99 €.



BATTLEFIELD VIETNAM
Vietnam sigue en guerra
¿Quieres volver a Vietnam? Electronic Arts reduce el precio de «Battlefield Vietnam» a 9,95 € y si no conocías la jungla vietnamita muchos jugadores están esperando darte la bienvenida en sus modos multijugador.



SPIDER-MAN THE MOVIE
Vuelve el trepamuros
El superhéroe arácnido más popular no deja de columpiarse entre los rascacielos de Nueva York. Acción, villanos, combos y ataques variados y todo el sabor de la película en la serie Reactivate de Activision por 9,95 €.



BI PACK: LOS SIMS 2 + ABREN NEGOCIOS
Ingresos para los Sims
¿No conoces la serie más vendida de todos los tiempos? Pues ahora EA te da una nueva oportunidad: La segunda entrega junto con su última expansión en un pack por 69,95 €.

Star Wars. Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith

JUEGO DEL MES Micromanía

Rol galáctico

ANTES DECÍAMOS

Los señores Sith intentan exterminar a los últimos caballeros Jedi y tú eres uno de sus objetivos. En el enfrentamiento, a lo largo de siete planetas, has de tener en cuenta que tus decisiones pueden conducirte a la Luz o la Oscuridad y, por tanto, hacia uno de los dos finales posibles. Gráficos espectaculares, un guión estupendo, escenarios y personajes crean una ambientación que te hará sentir inmerso en "Star Wars". No hay muchas novedades respecto al primero y la IA de los enemigos es mejorable, pero no importa gran cosa porque es un juego sencillamente genial.

AHORA DECIMOS

Ni ha pasado tanto tiempo desde que «Caballeros de la Antigua República II» nos entusiasmara, ni han aparecido tantas alternativas que estén a su altura y por eso sigue siendo, de lo mejor del género. Engancha desde el principio, tiene una realización técnica excelente y te introduce en una gran historia que te mantendrá durante muchas horas frente al PC, sólo que ahora por un menor precio.



▲ Encarna a un Jedi y sigue el camino de la Fuerza u opta por el Lado Oscuro pero, ojo, que cada decisión tendrá sus consecuencias. Acción intensa y rol, todo en su justa medida.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Rol
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 122 (Marzo 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Comp.: Obsidian/LucasArts
- Distrib.: Activision   Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Marzo
- Web: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/

LA ANTIGUA NOTA 94

▶ **LARGO E INTENSO.** Su sistema de juego es adictivo, su guión soberbio y sus gráficos quitan el hipo. ¿Y qué si no es el más original?

LA NUEVA NOTA 90

▶ **LA GALAXIA NO HA CAMBIADO.** Sigue entre lo mejor del género y es, más que nunca, la mejor opción para cualquier aspirante a Jedi.



▲ Sólo controlas simultáneamente al protagonista y dos aliados más, así que elige con cuidado los compañeros que quieres en cada momento.



▲ Combates, misiones, diálogos... y además, las carreras de vainas o partidas de Pazaak mediante las que ganar unos cuantos créditos extra.

Afrika Pack Edición Coleccionista Afrika + 1944

Doble ración bélica

ANTES DECÍAMOS

Selecciona el bando, Eje o Aliados y emprende una de las duras campañas en el África de la 2ª Guerra Mundial. «Afrika Korps Vs. Desert Rats» centra toda su jugabilidad en un interfaz sencillo pero muy potente y en un desarrollo inmediato de la acción. No obstante, posee un elevado nivel de realismo, tanto en el diseño de las unidades como en su ambientación y, gracias a un motor 3D excepcional, recrea cientos de unidades a un tiempo, con un elevadísimo detalle y perfectamente animadas, ofreciéndote un espectáculo asombroso.

AHORA DECIMOS

Esta edición de Nobilis contiene, además de «Afrika Korps Vs. Desert Rats», otro título de estrategia de Monte Cristo, «1944». Ambos son buenos juegos, con unos gráficos que en su día destacaron y que, precisamente por eso, actualmente consiguen mantener el tipo. La veintena de misiones que ofrecía cada juego en su modo individual –que resultaba insuficiente para algunos– compone una oferta de muchas horas de juego al sumar ambos títulos sus fuerzas. Estrategia táctica de calidad que sigue siendo accesible para los novatos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 29,99 €
- Comentado: MM 109 (Feb. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Monte Cristo
- Distrib.: Nobilis Ibérica
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.nobilis-iberica.com



LA ANTIGUA NOTA **84**

▶ GRÁFICAMENTE IMPECABLE y con amplias posibilidades tácticas, pero el multijugador es un poco escaso en modos de juego.

LA NUEVA NOTA **82**

▶ UNO ESTÁ BIEN, DOS MEJOR. Estrategia bélica, realista, muy jugable y de calidad. Si encima nos dan dos por el precio de uno, estupendo.



▲ La estrategia táctica de «Afrika» combina una gran y asequible jugabilidad con el realismo histórico.



▲ Decenas de unidades históricas fielmente recreadas tanto en su aspecto como en su eficacia en combate.

Empires Los Albores de la Era Moderna

Un paseo por la historia



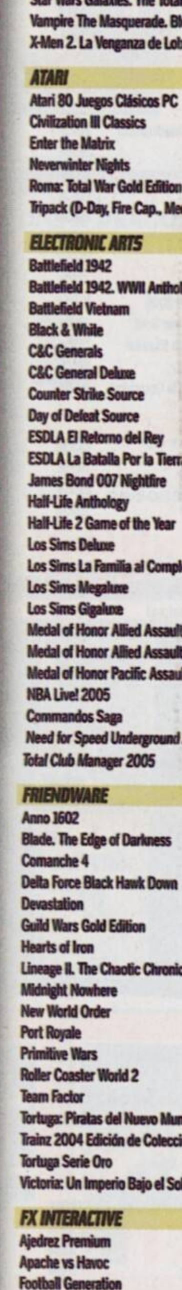
▲ Miles de unidades de nueve civilizaciones y cinco épocas distintas participan en épicas batallas con las que podrás trazar el propio curso de la historia.

ANTES DECÍAMOS

Batallas que tienen lugar desde la Inglaterra del Rey Arturo a la Corea de la Edad Imperial o a la Segunda Guerra Mundial, manejando a miles de unidades en las tres campañas del modo individual, así es «Empires». Pero además, ofrece dos sistemas de juego diferentes: uno rápido, para partidas cortas en las que predomina la acción; y otro más pausado, con partidas más largas en las que predomina la construcción y la estrategia. En el campo de batalla, un excelente nivel detalle, un potente zoom y soberbios efectos que son capaces de introducirte en la batalla de una forma inédita.

AHORA DECIMOS

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» destacó hace un par de años por un sistema de juego casi perfecto. Tras su estela, recientemente ha sido superado pero aún se mantiene buen nivel y con algunos elementos únicos. Ahora, su reedición a menor precio lo convierte en una gran oferta para cualquier aficionado a la estrategia.





▲ Al utilizar el zoom, el juego adquiere una nueva dimensión. ¡Excelente nivel de detalle!

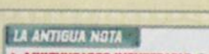


▲ Aviación, barcos... las batallas de «Empires» tienen lugar en todos los medios.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM106 (Nov. 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Stainless Steel/Activision
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo
- Web: www.activision.com



LA ANTIGUA NOTA **98**

▶ MULTIJUGADOR INSUPERABLE. Combina las novedades con un sistema de juego clásico y cada partida es diferente de la anterior.



LA NUEVA NOTA **93**

▶ MANTENIENDO EL TIPO. A pesar de que ha sido superado, su calidad sigue patente, y es capaz de hacerte disfrutar muchísimas horas.

Series clásicas

ACTIVISION	
Caballeros de la Antigua República 2	19,95€
Call of Duty Juego del Año	19,95€
Call of Duty Expansión Pack	19,95€
Empires: Los Albores de la era moderna	9,95€
Lemony Snicket	9,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	9,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	9,95€
Spider-Man. The Movie	9,95€
Star Wars Jedi Knight II. Jedi Outcast	9,95€
Star Wars Jedi Knight III. Jedi Academy	9,95€
Star Wars Republic Commandos	19,95€
Star Wars Galaxies. The Total Experience	29,95€
Vampire The Masquerade. Bloodlines	29,95€
X-Men 2. La Venganza de Lobezno	9,95€
ATARI	
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
Roma: Total War Gold Edition	39,99€
Tripack (D-Day, Fire Cap., Med. Lords)	29,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
Battlefield Vietnam	9,95€
Black & White	9,95€
C&C Generals	19,95€
C&C General Deluxe	49,95€
Counter Strike Source	29,95€
Day of Defeat Source	19,95€
ESDLA El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA La Batalla Por la Tierra Media	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 Game of the Year	49,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims La Familia al Completo	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live! 2005	19,95€
Commandos Saga	29,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Guild Wars Gold Edition	49,95€
Hearts of Iron	19,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Football Generation	9,95€
Hollywood Monsters	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Imperivm III GBR	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Pro Race Driver	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
LUDIS GAMES	
Northland	9,95€
X2: La Amenaza Edición Platino	9,95€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	29,99€
Age of Mythology Gold	29,99€

Series clásicas

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	9,99€
Gothic 2	9,99€
Gothic 2 Gold	19,99€
Söldner	9,99€
Spellforce Gold	19,99€
Trackmania Sunrise	19,99€
Un Vecino Infernal 2	9,99€

PLANETA DE AGOSTINI	
Cossacks II	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Pack 6 Juegos Clásicos	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	19,95€
The Westerner	9,95€

PROEIN	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Commandos 3	19,95€
Commandos 3: Edición Coleccionista	19,95€
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Los Increíbles	19,95€
Manager de Liga 2005	19,95€
Perimeter	19,95€
Praetorians	19,95€
Quake III: Arena	17,95€
Real Madrid Club Football 2005	19,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldiers: Héroes 2ª Guerra Mundial	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad	19,95€

PUNTO SOFT	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma. Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Grand Theft Auto. San Andreas	29,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Hidden & Dangerous 2 Gold Pack	44,99€
Kohan II: Kings of War	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	44,99€
Vietcong	19,99€

UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyond Good & Evil	9,95€
Brothers in Arms. Road to Hill 30	19,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 2002	9,95€
Heroes of Might & Magic IV	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Lock On	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pacific Fighters	9,95€
Pack AoE+Comb.Flight.Sim+Mid.Mad.2	19,95€
Pack C.S.I.	19,95€
Pack PoP Arenas + PoP Alma Guerrero	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Pack Spl. Cell P. Tomorrow + C. Theory	19,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Silent Hunter II	9,95€
Singles	9,95€
Uru: Ages Beyond Myst	9,95€

VIRGIN PLAY	
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Dark Age of Camelot + todas exp.	29,95€
Pack Especial Aventura	24,95€
Pack Delta Force	24,95€
Pack Especial Deportes	14,95€
Pack Especial Estrategia	14,95€
Pack Novalogic 1	24,95€
Pack Novalogic 2	24,95€
Painkiller Black Edition	39,95€

VIVENDI	
Diablo II	14,99€
Empire Earth EE	14,99€
Ground Control II: Operation Exodus	14,99€
Pack Starcraft+Warcraft 3+Diablo 2	39,99€
Pack Tolkien	39,99€
Starcraft + Brood War	14,99€
Warcraft III	14,99€
WarCraft III Battlechest	49,99€

Day of Defeat Source

Una versión perfeccionada

ANTES DECÍAMOS

Avanza, dispara, ponte a cubierto, busca al enemigo en cada recodo... Combate en distintos escenarios contra rivales humanos en el trasfondo de la 2ª Guerra Mundial. Realizado en base a la tecnología de «Half-Life» llevada hasta sus límites, presenta un buen acabado pero no está a la altura de otros títulos de idéntica ambientación y carece de un modo individual de juego. A su favor, la cantidad de misiones disponible y los bajos requisitos técnicos que terminan por convertirlo en una oferta interesante que promete acción trepidante y en cantidad.

AHORA DECIMOS

La espectacular remodelación recibida al integrar el motor Source de «Half-Life 2» ha puesto los gráficos de «Day of Defeat Source» totalmente al día, permitiéndole ofrecer ahora un excelente apartado visual, magnífico sonido y la jugabilidad que buscan los aficionados a la acción bélica. El punto débil es la falta de contenido inicial de esta versión, que cuenta con tan sólo cuatro mapas pero que, apoyándose en una activa comunidad, parece que pronto estará reforzado. Si es así, puede ser uno de los juegos de acción bélica más populares en la red.



▲ Es la misma acción bélica del popular título multijugador, pero un apartado técnico puesto al día.



▲ En «Day of Defeat Source» los mapas están basados en los enclaves más célebres de la 2ª Guerra Mundial.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 101 (Junio 2003)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Valve
- Distrib.: EA
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: *www.dayofdefeat.net*



LA ANTIGUA NOTA 78

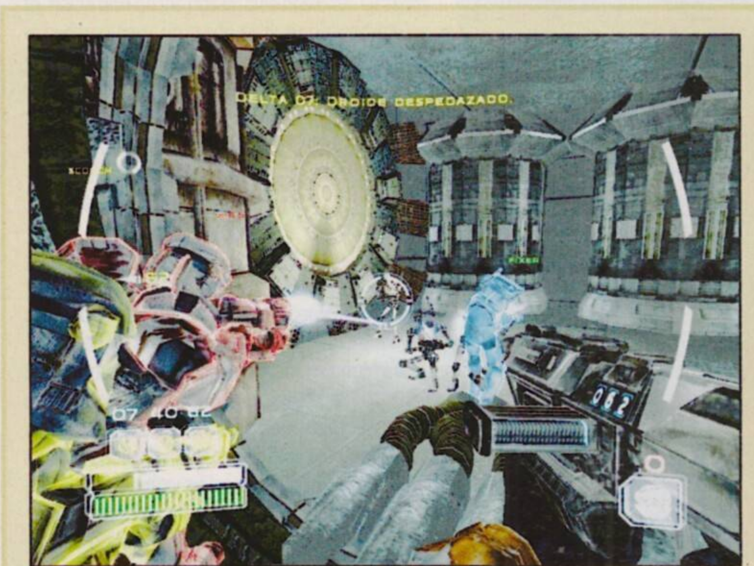
▶ACCIÓN BÉLICA ONLINE al alcance de casi todos, técnicamente inferior a otros competidores con un genial funcionamiento.

LA NUEVA NOTA 81

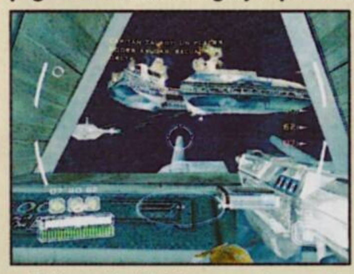
▶ ES TAN SÓLO ACCIÓN, que no es poco. Lo que sí resulta escaso es el contenido, pero por un precio reducido, la oferta es tentadora.

Star Wars Republic Commando

Ni un segundo sin acción



▲ Dirige y avanza con tus compañeros del ejército clon de la República por escenarios plagados de droides enemigos y dispara a todo lo que se mueva hasta completar la misión.



▲ No hay Jedis ni batallas espaciales, pero la ambientación es auténticamente "Star Wars".



▲ Además de los tiros, hay misiones en las que hay que exigen avanzar con sigilo.

ANTES DECÍAMOS

La República ha decidido enviar a comandos clon para garantizar libertad de los wookies, que se ve amenazada por una potencial facción enemiga. Tú estás al mando de uno de ellos y tendrás que vértelas con infinidad de enemigos coordinando a los miembros de tu comando mientras -además de disparar- colocas trampas y haces detonar explosivos según la misión lo requiera... En total son tres campañas con un apartado técnico sobresaliente, con detalles geniales y una excelente banda sonora. Lástima que en el modo multijugador no puedas llevar a tu escuadrón contigo. Por lo demás, se trata de un gran juego de acción.

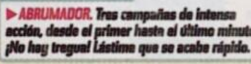
AHORA DECIMOS

Rápido, frenético, técnicamente extraordinario... Y con los soldados clon como protagonistas. El componente táctico es muy eficaz para llevar a cabo tácticas estudiadas pero sin que por ello resulte complicado, al contrario. Y es que muy pocos juegos pueden plantarle cara en el terreno de la acción futurista. «Star Wars Republic Commando» es una oferta muy recomendable para quien tenga ganas de grandes dosis de acción galáctica explorando territorios de "La Guerra de Las Galaxias" menos explotados.

INFOMANÍA

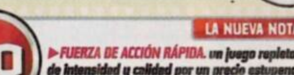
FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 124 (Mayo 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Comp.: LucasArts
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo
- Web: *www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando*



LA ANTIGUA NOTA 93

▶ABRUMADOR. Tres campañas de intensa acción, desde el primer hasta el último minuto. ¡No hay tregua! Lástima que se acabe rápido.



LA NUEVA NOTA 90

▶FUERZA DE ACCIÓN RÁPIDA. un juego repleto de intensidad y calidad por un precio estupendo. Se te hará corto, sí, pero es que está concentrado.



La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Con dos lanzamientos como «Oblivion» y «Commandos Strike Force», es normal que los puestos de cabecera de la lista sufran cambios. Menos movimientos hay, sin embargo, en la segunda mitad de la lista.



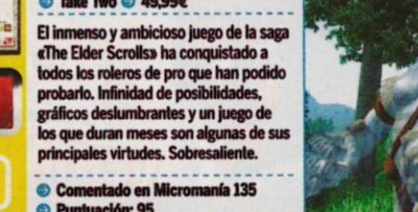
Oblivion

1 — N

- Rol
- Bethesda Softworks
- Take Two
- 49,99€

El inmenso y ambicioso juego de la saga «The Elder Scrolls» ha conquistado a todos los roleros de pro que han podido probarlo. Infinidad de posibilidades, gráficos deslumbrantes y un juego de los que duran meses son algunas de sus principales virtudes. Sobresaliente.

- Comentado en Micromanía 135
- Puntuación: 95









El Padrino

2 — ↓

- Acción/Aventura
- EA Games
- Electronic Arts
- 49,95 €

Tanto si eres fan de la familia Corleone como si no, la ambientación y libertad de acción de este juegazo a buen seguro que te harán desear convertirte en el rey de Nueva York.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 92







Commandos Strike Force

3 — N

- Acción táctica
- Pyro Studios
- Eidos
- 44,95 €

La saga «Commandos» se renueva y da un giro a su planteamiento combinando acción, táctica y sigilo con una ambientación formidable.

- Comentado en Micromanía 135
- Puntuación: 90

SW: Imperio en Guerra

8 — ↓

- Estrategia
- Petroglyph/LucasArts
- Activision
- 49,95 €

Tres tipos de juego distintos y un montón de modos proporcionan muchísimas horas de estrategia y gestión espacial con el inconfundible sello Star Wars.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 85











Age of Empires III

9 — =

- Estrategia
- Ensemble Studios
- Microsoft
- 59,99€

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 94



Los Sims 2 Abren negocios

10 — ↑

- Simulación
- Maxis
- EA
- 29,95 €

Nuevas posibilidades para la vida de tus Sims: ahora tendrán su propio negocio y pueden ganar un montón de pasta... o no. ¡Ayúdales a triunfar!

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 88







NFS: Most Wanted

11 — ↓

- Velocidad
- EA Games
- Electronic Arts
- 49,95 €

Vive el mundo de las carreras urbanas con un realismo que nunca habías visto. Tuning, persecuciones, nitros, desafíos... todo lo que estás buscando está en este juego.

- Comentado en Micromanía 132
- Puntuación: 94



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Civilization IV

- Firaxis/2K Games
- Take 2
- 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

- Comentado en MM 131
- Puntuación: 96



Acción

F.E.A.R.

- Monolith
- Vivendi
- 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129
- Puntuación: 99



Aventura

Fahrenheit

- Quantic Dream
- Atari
- 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128
- Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 Abren Negocios (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. SW: El Imperio en Guerra (+12)	Estrategia	Activision
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. La Batalla por la Tierra... II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
5. XIII Codegame (+12)	Acción	Ubi Soft
6. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Panzers II (+12)	Estrategia	FX Interactive
8. PC Fútbol 2006 (+3)	Deportivo	On Games
9. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
10. Los Sims 2 Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a febrero de 2006.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. LOTR. Battle for ME II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
3. Star Wars. Empire at War (+12)	Estrategia	Activision
4. D & D Online: Stormreach (+12)	Rol Online	Atari
5. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
6. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	SEGA
7. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
8. Rome: TW Gold Edition (+12)	Estrategia	SEGA
9. Galactic Civilizations II (+3)	Estrategia	Take 2
10. The Sims 2 Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de marzo de 2006.

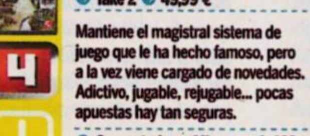
Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
3. Scratches (+12)	Aventura	Got Game
4. Galactic Civilizations II (+3)	Estrategia	Take 2
5. D & D Online: Stormreach (+12)	Rol Online	Atari
6. The Sims 2 (+3)	Simulación	Electronic Arts
7. Star Wars. Empire at War (+12)	Estrategia	Activision
8. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
9. Morrowind GOTY Edition (+12)	Rol	Bethesda
10. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de marzo de 2006.

Civilization IV

4



- Estrategia - Firaxis/2K Games
- Take 2 - 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99





La Batalla por la Tierra Media II

5



- Estrategia - Electronic Arts
- Electronic Arts - 49,95€

No encontrarás una recreación más completa de la Tierra Media ni mayor cantidad de los personajes más relevantes de películas y libros.

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 90

F.E.A.R.

6



- Acción - Monolith
- Vivendi - 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca en un juego. Imprescindible e insuperable.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99





TOCA Race Driver 3

7



- Velocidad - Codemasters
- Codemasters - 39,95 €

No encontrarás un juego de velocidad más completo que éste. Simulación realista, pruebas a montones... Y todo con una tecnología gráfica espectacular.

- Comentado en Micromanía 133
- Puntuación: 95

Prince of Persia 3

12



- Aventura - Ubisoft Montreal
- Ubisoft - 44,95 €

No hay mucho de nuevo, pero lo que hay es tan bueno... la trilogía se cierra subiendo el listón y llevando a nuestro príncipe y sus acrobacias hasta la legendaria Babilonia.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 94



Call of Duty 2

13



- Acción - Infinity Ward
- Activision - 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 98

The Movies

14



- Estrategia - Lionhead
- Activision - 54,95 €

Es divertido, variado, realmente original y parece que tendrá una vida muy larga. Crea, edita, dobla tus películas... y compártelas con el resto del mundo. ¡Genial!

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 95





Panzers II

15



- Estrategia - Stormregion/CDV
- FX Interactive - 19,95 €

Fidelidad histórica, divertido como pocos, con una producción impecable y encima a la venta a un precio de escándalo. Pero ¿es que acaso se puede pedir más?

- Comentado en Micromanía 132
- Puntuación: 93



Rol
Caballeros de la Antigua República II

- LucasArts - Activision - 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es la referencia en su género al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo Star Wars.

- Comentado en MM 122 - Puntuación: 94



Velocidad
TOCA Race Driver 3

- Codemasters - Codemasters - 39,95 €

Por su nivel técnico, por tener una jugabilidad que se adapta a todos los niveles y jugadores y la cantidad de opciones, es la referencia del género.

- Comentado en MM 133 - Puntuación: 95



Simulación
Silent Hunter III

- Strategic Simulations - Ubisoft - 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

- Comentado en MM 125 - Puntuación: 92



Deportivos
Pro Evolution Soccer 4

- KCET/Konami - Konami - 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

«Civilization IV» y «Age of Empires III» intercambian posiciones y se incorporan dos novedades, que seguro que ascenderán varios puestos muy pronto.



1 Sid Meier's Civilization IV (↑)
28% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take 2



2 Age of Empires III (↓)
26% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Ensemble/Microsoft
Microsoft



3 La Batalla por la Tierra Media II (N)
17% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 90
EA Games
Electronic Arts

4 Star Wars El Imperio en Guerra (N)
15% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 85
Petroglyph/LucasArts
Activision

5 Los Sims 2 (=)
14% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 94
Maxis
Electronic Arts

Acción

No parece que haya rival capaz de apear al «F.E.A.R.» de su podio, y la única entrada nueva de la lista es la de la acción táctica de «Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown».



1 F.E.A.R. (=)
29% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 99
Monolith/Sierra
Vivendi



2 Half-Life 2 (↑)
25% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



3 Call of Duty 2 (↓)
19% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 98
Infinity Ward/Activision
Activision

4 Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown (N)
17% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 85
Red Storm/Ubisoft
Ubisoft

5 Quake IV (↓)
10% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Raven/id Software
Activision

Aventura

Ningún juego nuevo llega este mes, y los presentes no se mueven del sitio, aunque sí se acorta la distancia entre el incombustible «Fahrenheit» y «Myst V».



1 Fahrenheit (=)
30% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



2 Myst V End of Ages (=)
28% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
UbiSoft



3 Silent Hill 4 The Room (=)
21% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami

4 Agatha Christie Y no quedó ninguno (=)
16% de las votaciones
MM 133 · Puntuación: 81
AWE/The Adventure Company
Proein

5 The Moment of Silence (=)
5% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware

Rol

La proximidad de la expansión de «Guild Wars» le mantiene de líder. El resto de la lista se divide entre héroes, villanos, «Fable» y el veterano «World of Warcraft».



1 Guild Wars (=)
31% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



2 World of Warcraft (=)
24% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



3 City of Villains (=)
19% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 86
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

4 City of Heroes (↑)
17% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 87
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

5 Fable The Lost Chapters (↓)
9% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 90
Big Blue Box/Lionhead
Microsoft

Velocidad

Son los mismos cinco juegos del mes pasado, pero vuestros votos han querido moverlos de sitio y tan sólo «Need for Speed Most Wanted» permanece donde estaba.



1 Need for Speed Most Wanted (=)
32% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
EA Games
Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 3 (↑)
30% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 95
Codemasters
Proein



3 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology (↓)
24% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ

4 Juiced (↑)
10% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ

5 Trackmania Sunrise (↓)
4% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 89
Nadeo
Nobilis

El espontáneo



"En «Commandos Strike Force» hemos llevado a cabo la producción más ambiciosa de Pyro... y ha salido muy bien."

Jose Manuel García Franco (Responsable de Commandos Strike Force)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

La llegada de un clásico remozado como «Falcon 4.0 Allied Force» anima una lista que estaba demasiado tranquila, cambiando además otros títulos de posición.



1 Silent Hunter III
- 29% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





2 Lock On Air Combat Simulation
- 24% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft





3 Pacific Fighters
- 19% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



4 Falcon 4.0 Allied Force
- 16% de las votaciones
- MM 134 · Puntuación: 80
- Lead Pursuit/Graphsim
- Friendware





5 Heroes of the Pacific
- 12% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 82
- IR Gurus/Codemasters
- Proein





Deportivos

La continua y reñida lucha entre «Pro Evolution Soccer 5» y «FIFA 06» sigue protagonizando la lista, y la novedad de este mes es «Tony Hawk's American Wasteland».



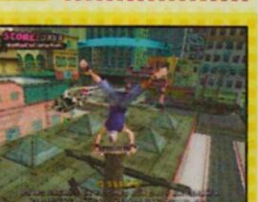
1 Pro Evolution Soccer 5
- 24% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami





2 FIFA 06
- 22% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





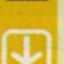
3 Tony Hawk's American Wasteland
- 20% de las votaciones
- MM 134 · Puntuación: 88
- Neversoft/Aspyr/Activision
- Nobilis Ibérica

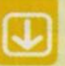




4 NBA Live 06
- 17% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts







5 Madden NFL 06
- 17% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 89
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts







Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III
- 40% de las votaciones
- Comentado en MM 90
- Puntuación: 92
- Blizzard

2 Civilization III
- 27% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

3 Age of Empires III
- 18% de las votaciones
- Comentado en MM 130
- Puntuación: 94
- Ensemble

Acción



1 Half-Life 2
- 33% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

2 Half-Life
- 29% de las votaciones
- Comentado en MM 61
- Puntuación: 91
- Valve

3 Doom 3
- 16% de las votaciones
- Comentado en MM 116
- Puntuación: 98
- id Software

Aventura



1 Monkey Island 4
- 45% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 89
- LucasArts

2 Fahrenheit
- 29% de las votaciones
- Coment. en MM 128
- Puntuación: 90
- Atari

3 Sam & Max
- 19% de las votaciones
- Coment. en MM 70 (2ª Ep)
- Puntuación: 95
- LucasArts

Rol



1 Neverwinter N.
- 40% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 91
- Bioware

2 Baldur's Gate II
- 26% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- Bioware

3 Diablo II
- 21% de las votaciones
- Coment. en MM 67
- Puntuación: 85
- Blizzard

Velocidad



1 TOCA 2
- 31% de las votaciones
- Comentado en MM 111
- Puntuación: 90
- Codemasters

2 Grand Prix 4
- 25% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

3 Need For Speed
- 19% de las votaciones
- Comentado en MM 107
- Puntuación: 88
- EA Games

Simulación



1 IL-2 Sturmovik
- 41% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

2 Silent Hunter II
- 36% de las votaciones
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 92
- SSI/Ubisoft

3 Combat F.Sim. 2
- 22% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 90
- Microsoft

Deportivos



1 FIFA 2002
- 36% de las votaciones
- Comentado en MM 82
- Puntuación: 90
- EA Sports

2 Virtua Tennis
- 30% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- Sega

3 Pro Evo Soccer 4
- 25% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 94
- Konami

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos

Micromanía

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

Los mejores de 2005

¡¡YA TENEMOS GANADORES!!

Como cada año, aquí estamos otra vez para poner nombre y apellidos a los mejores juegos de 2005. Y no por que lo digamos nosotros; has sido tú, con tu voto, el que ha decidido qué juegos del último año merecen pasar a la historia.

La verdad es que allá por los últimos meses de 2004 no nos podíamos imaginar que 2005 iba a venir tan cargado de juegos, ¡y de tanta calidad, además! Porque echando la vista atrás vemos un montón de auténticos juegazos de todos los tipos y colores. Continuaciones de sagas consagradas, sorprendentes novedades, ideas revolucionarias... Vamos, que la tarea de elegir a los mejores de entre todos ellos era complicada de verdad. Afortundamente habéis estado a la altura del desafío, con una avalancha de votos que nos han dejado muy claro cuál es el lugar que debe ocupar cada juego. Vosotros elegís, y habéis decidido que los de estas páginas has sido los mejores juegos de todo 2005.

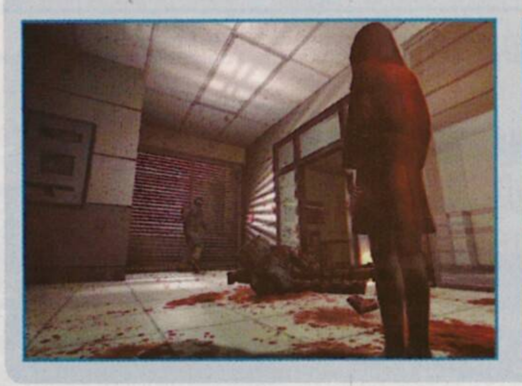


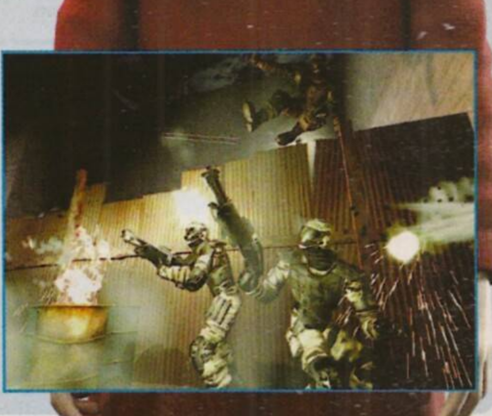
F.E.A.R.



➲ **Compañía:** Monolith ➲ **Distribuidor:** Vivendi
➲ **Comentado en MM:** 129 ➲ **Puntuación MM:** 99

Hay que fastidiarse, con la de sustos que os habrá dado la dichosa niña del traje rojo, con lo mal que os lo habrá hecho pasar y aun así habéis elegido a «F.E.A.R.» como mejor juego de 2005. Claro, que a lo mejor os habéis dejado influenciar en vuestra votación por el apasionante argumento del juego, o a lo mejor ha sido su revolucionaria tecnología lo que os ha convencido, o quizá ha sido su soberbia jugabilidad, o su terrorífico apartado sonoro, o su irreprochable física, o quizá... ¿tenemos que seguir? Seguramente no, porque a estas alturas ya todos debéis conocer cuáles son las razones que han hecho de «F.E.A.R.» el mejor juego del años pasado. Al fin y al cabo, sois vosotros, con vuestros votos, los que le habéis otorgado ese galardón, ¿no?







CALL OF DUTY 2

➲ **Compañía:** Infinity Ward ➲ **Distribuidor:** Activision
➲ **Comentado en MM:** 130 ➲ **Puntuación MM:** 98

La primera entrega de la serie parecía insuperable, pero esta segunda parte consigue lo imposibe y nos vuelve a llevar, con más realismo todavía, al corazón de la Segunda Guerra Mundial. Se trata, desde luego, del mejor juego de acción bélica de los últimos tiempos.



GTA SAN ANDREAS

➲ **Compañía:** Rockstar ➲ **Distribuidor:** Take 2
➲ **Comentado en MM:** 126 ➲ **Puntuación MM:** 95

La polémica ha rodeado a este juego desde su aparición, pero vosotros lo habéis tenido claro y habéis valorado más sus numerosas virtudes: una historia apasionante, libertad casi absoluta para hacer lo que te de la gana, escenarios gigantescos... un juegazo, sí señor.

ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES III

- Compañía: Ensemble Studios
- Distribuidora: Microsoft
- C. en MM: 130 · P. MM: 94



31% DE LOS VOTOS — GANADOR

Combina todo el atractivo de una serie legendaria en el genero de la estrategia con una larga lista de novedades que la ponen al día. Metrópolis, rutas comerciales, tribus nativas, cartas de bonificación... son sólo algunos de los nuevos conceptos que lo convierten en un juego imprescindible para cualquier estratega que se precie de serlo.



21% DE LOS VOTOS — FINALISTA

S.M. CIVILIZATION IV

- Comp.: Firaxis · Dist.: Take 2
- Com. en MM: 131 · Punt. MM: 96

La serie más adictva de todos los tiempos da el esperadísimo salto al 3D y al mundo online. Con nuevos gráficos, nueva jugabilidad y un increíble modo multijugador la serie «Civilization» es más irresistible que nunca.



14% DE LOS VOTOS — FINALISTA

PANZERS II

- Comp.: CDV · Distrib.: FX Interactive
- Com. en MM: 132 · Punt. MM: 93

La mejor estrategia bélica de los últimos tiempos, con un realismo soberbio y un sistema de juego sólido como pocos. Añádele la impecable producción propia de los juegos de FX y lo que te queda es un juego ganador.

ACCIÓN

F.E.A.R.

- Compañía: Monolith
- Distribuidora: Vivendi
- C. en MM: 129 · P. MM: 99



38% DE LOS VOTOS — GANADOR

El juego de acción más terrorífico que ha pasado por nuestras manos, con una tecnología alucinante que se ha puesto al servicio de una jugabilidad irresistible. El resultado es una nueva forma de integrar argumento y acción que está llamada, seguro, a crear toda una escuela. Si eres aficionado a la acción, tienes una cita ineludible con «F.E.A.R.».



24% DE LOS VOTOS — FINALISTA

CALL OF DUTY 2

- Comp.: Infinity Ward · Distrib.: Activision
- Com. en MM: 130 · Punt. MM: 98

Nunca la guerra había sido tan realista como en «Call of Duty 2». Sus impresionantes gráficos y su apasionante sistema de juego te harán sentir cada bala, cada explosión, cada golpe... Simplemente genial.



14% DE LOS VOTOS — FINALISTA

GTA SAN ANDREAS

- Comp.: Rockstar · Distrib.: Take 2
- Com. en MM: 126 · Punt. MM: 95

Un excepcional juego de acción que introduce en sus sistema de juego una buena dosis de aventura. La libertad de acción que te ofrece y el increíble tamaño de sus escenarios garantizan que estarás jugando durante meses.

ROL

WORLD OF WARCRAFT

- Compañía: Blizzard
- Distribuidora: Vivendi
- C. en MM: 122 · P. MM: 94



29% DE LOS VOTOS — GANADOR



Nadie pensaba que los juegos de rol online pudieran triunfar en nuestro país... hasta que llegó «World of Warcraft» y arrasó con todas las previsiones. Seis millones de jugadores en todo el mundo dan fe de la calidad de este fantástico juego que, por si le faltaba algo, va a ser traducido este mismo año al castellano.

26% DE LOS VOTOS — FINALISTA

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

- Comp.: LucasArts · Distrib.: Activision
- Com. en MM: 122 · Punt. MM: 94

Un juego de rol clásico que aprovecha la magia del universo Star Wars para alcanzar una jugabilidad sin precedentes. ¿Vas a ser un jedi bueno o un jedi malo? La elección es tuya.



17% DE LOS VOTOS — FINALISTA

FABLE THE LOST CHAPTERS

- Comp.: Lionhead · Distrib.: Microsoft
- Com. en MM: 129 · Punt. MM: 90

Molyneux nos sorprendió sacándose de la manga esta joya del rol en el que tenemos libertad de acción casi absoluta. Un gran juego capaz de engancharte durante meses.

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED MOST WANTED

- Compañía: EA Games
- Distribuidora: EA
- C. en MM: 132 · P. MM: 94



77% DE LOS VOTOS — GANADOR

La victoria de «NFS Most Wanted» ha sido arrolladora, pero es lógico, porque hacía mucho tiempo que no disfrutábamos así de la velocidad en estado puro. Una jugabilidad increíble, los coches más lujosos del mundo y todas las opciones de tuning que puedas imaginar dan lugar a un juego genial que no te puedes perder.



7% DE LOS VOTOS — FINALISTA

JUICED

- Comp.: Juice Games · Distrib.: THQ
- Com. en MM: 125 · Punt. MM: 92

El apasionante mundo de los coches tuneados y las carreras underground te espera en este genial juego de carreras. Con una jugabilidad a prueba de bombas y una apasionante historia te será muy difícil resistirte a él.

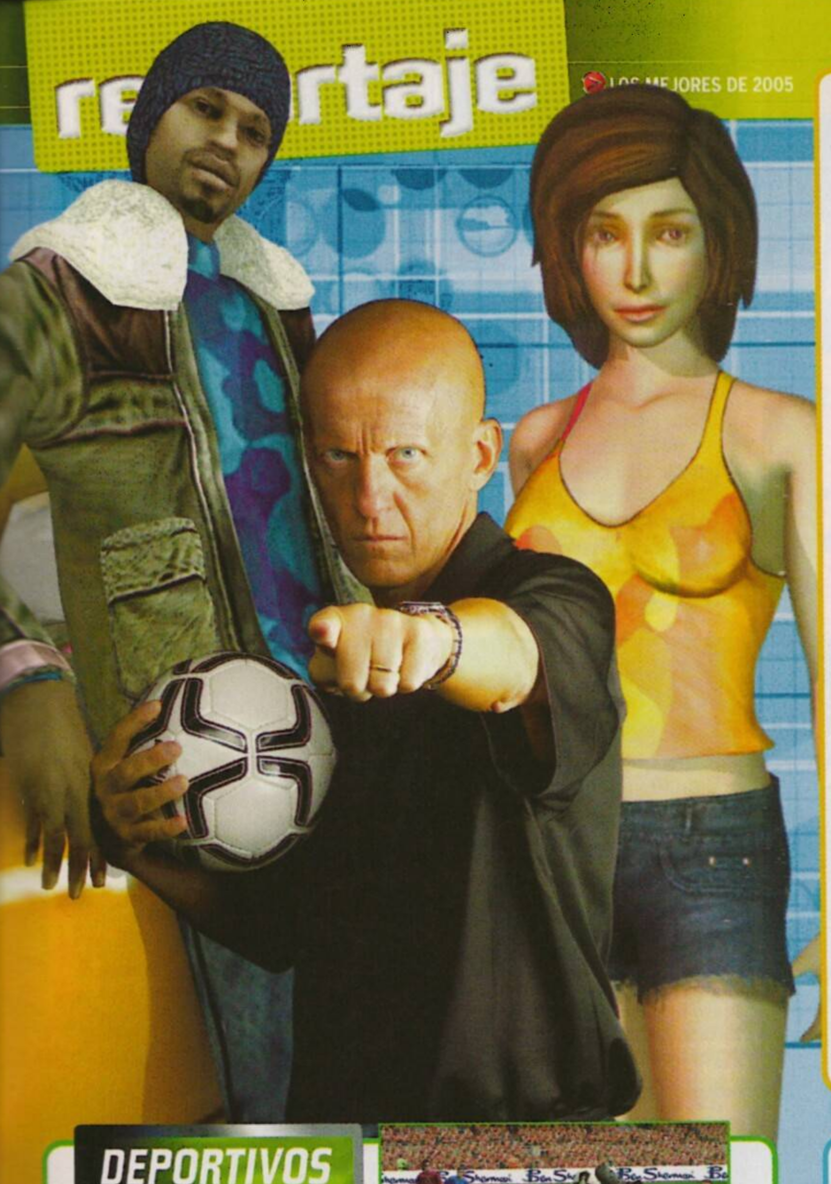


6% DE LOS VOTOS — FINALISTA

MOTO GP 3

- Comp.: Climax · Distrib.: THQ
- Com. en MM: 128 · Punt. MM: 91

¿Quién quiere correr sobre cuatro ruedas pudiendo hacerlo sobre dos? Si te van las motos no puedes dejar pasar esta estupenda simulación, una de las más realistas del género y, además, con unos gráficos de infarto.



AVENTURAS

FAHRENHEIT



- Compañía: Quantic Dream
- Distribuidora: Atari
- C. en MM: 128 - P. MM: 90

Una aventura fantástica que vino a revolucionar un género muy necesiado de ideas frescas. Caminos alternativos, diferentes puntos de vista, minijuegos... pero también un guión digno de una producción cinematográfica, un excelente acabado gráfico, una localización fantástica... Vamos, que si te van las aventuras no puedes perderte «Fahrenheit».





PRINCE OF PERSIA 3

- Comp.: Ubisoft - Distrib.: Ubisoft
- Com. en MM: 131 - Punt. MM: 94

El Príncipe vuelve a nuestros ordenadores y lo hace con una nueva aventura en la que tenemos que controlar a idos personajes! Su jugabilidad renovada y su apasionante argumento se encargan del resto...



COLD FEAR

- Comp.: Darkworks - Distrib.: Ubisoft
- Com. en MM: 125 - Punt. MM: 91

Un «survival horror» en el más puro estilo del género, que nos ofrece una excepcional combinación de aventura y acción, una ambientación sobrecogedora y un terrorífico despliegue de efectos visuales.

DEPORTIVOS

PRO EVOLUTION SOCCER 5

55% DE LOS VOTOS
GANADOR

- Compañía: KCET
- Distribibuidora: Konami
- C. en MM: 119 - P. MM: 94



Después de la novedad que supuso la introducción de jugadores reales en la anterior entrega, «Pro Evolution Soccer 5» se consolida como el mejor simulador de fútbol gracias al realismo brutal del que hace gala y a su, ¡por fin!, nuevo modo multijugador online. Si quieres fútbol en tu PC esto es lo mejor que vas a encontrar.

20% DE LOS VOTOS
FINALISTA

FIFA FÚTBOL 2006

- Comp.: EA Sports - Distrib.: EA
- Com. en MM: 129 - Punt. MM: 87

La serie decana de simuladores de fútbol en PC se renueva un año más con un fútbol más vistoso, con más juego en largo y con regates aún más espectaculares. Si te va el fútbol "virtual", no te lo puedes perder.



NBA LIVE 2006

- Comp.: EA Sports - Distrib.: EA
- Com. en MM: 130 - Punt. MM: 94

Esta clásica serie de simuladores baloncestísticos viene un año más a recordarnos que el deporte no se acaba en el fútbol. Con una jugabilidad y un realismo excepcionales este es el juego para los que buscan el espectáculo.

SIMULACIÓN

THE MOVIES

37% DE LOS VOTOS
GANADOR

- Compañía: Lionhead
- Distribuidora: Activision
- C. en MM: 131 - P. MM: 95

Sin duda una de las ofertas más originales del año, una excepcional combinación de ideas que nos permite dirigir nuestras propias películas e incluso colgarlas en Internet. Súmale a eso un apasionante sistema de gestión, una buena dosis de sentido del humor y una cantidad de cotenidos y lo que te queda tiene que ser uno de los mejores juegos de 2005.





SILENT HUNTER III

- Comp.: Strategic Sim. - Distrib.: Ubisoft
- Com. en MM: 125 - Punt. MM: 92

Una soberbia simulación, en el más clásico sentido del término, con una excelente ambientación bélica y un dramatismo que te pondrán los pelos de punta. Su realismo es insuperable, su jugabilidad también.



LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS

- Comp.: Maxis - Distrib.: Electronic Arts
- Com. en MM: 129 - Punt. MM: 92

Una soberbia expansión que mejora notablemente la jugabilidad de un título que ya era excelente de por sí. Tus sims te pedirán a gritos que los saques de marcha.



El Padrino

La Familia es lo primero

Es un mal momento para ir a Nueva York. Cualquier negocio soporta la extorsión de la mafia, ha estallado una guerra entre bandas y los polis hacen la vista gorda, dejándose sobornar. Sólo alguien como tú, dispuesto a todo, puede abrirse paso hasta la cumbre del poder... Es lo que querías, ¿no?

Dispuesto a cumplir tu sueño, la familia Corleone te espera. Fue Don Vito Corleone quien te acogió tras morir tu padre. Le debes mucho y harás lo que sea por él y, tal vez, puedas llegar hasta el asesino de tu padre y vengarte...

«El Padrino» consta de una serie de misiones principales que narran la historia de los Corleone, desde el intento de asesinato de Don Vito hasta la llegada al poder de su hijo Michael, y todo ello está descrito en esta guía. Aparte, hay muchas otras misiones secundarias que consisten en luchar contra las familias rivales por el control de la ciudad. Asesinatos, extorsiones, asaltos a los almacenes de tus adversarios... Todo ello se detalla en los recuadros adjuntos.

EL PRECIO DE LA LIBERTAD

Al final, si cumples todas las misiones principales te convertirás en el Don de la familia Corleone. Pero para llegar a dominar toda Nueva York, debes realizar además las misiones secundarias, eliminando a las familias rivales.

Comienzas la historia en el pellejo de tu padre, inmerso en una pelea con unos matones de la familia Barzini. Su victoria sobre ellos no durará mucho porque, casi al instante, será tiroteado. Don Vito Corleone se encargará del cuidado de su hijo, a quien encarnas en «El Padrino».

EL CALLEJÓN

Tu carrera como gángster no podía empezar peor: tres matones te están dando una buena paliza. Por suerte, Luca Brasi vendrá a echarte una mano y, de paso, enseñarte los conceptos básicos del combate. Mientras lo haces, rompe la caja del lado derecho del callejón y podrás conseguir mil dólares. Cuando ya hayas aprendido todo lo posible, ve al piso franco señalado en el mapa. Después desciende las escaleras y contesta al teléfono. Luca te asignará la primera misión dentro de "la familia".









[1] Tu padre plantará cara a sus asaltantes pero la pelea será desigual y no podrá sobrevivir al encuentro. **[2]** Luca Brasi te salvará de una situación peliaguda con unos maleantes y te enseñará a defenderte mejor. **[3]** La extorsión de los negocios de la ciudad será tu mayor fuente de ingresos y aumentará tu prestigio en la familia. **[4]** Cuando acabes con los asesinos de Luca Brasi, la policía te perseguirá hasta que llegues al piso franco. **[5]** Frankie, la hermana de Monk, se encuentra en peligro pero un tiro certero podrá salvarle la vida.



EL EJECUTOR

Hay un carnicero del barrio que se ha vendido a los Tattaglia y alguien tiene que darle un escarmiento. Cruza la acera y entra en la carnicería. Extorsiónale para que no se olvide de pagar su cuota semanal a la familia Corleone. La carnicería sirve de tapadera para otro negocio. Sube las escaleras y cómpralo. Después, un policía entrará en la tienda para ver qué pasa. Dale algún dinero y se marchará la mar de contento. Luego ve al club social Falconite para reunirte con Paulie Gatto.

CON UN PIE EN LA TUMBA

Un par de tipos le han dado una paliza a la hija del encargado de la funeraria, y ya que se encuentra bajo la protección de la familia Corleone, no puedes permitir que se salgan con la suya. Sigue a Paulie y Monk hasta una iglesia cercana y, allí, reúnete con los dos tipejos. Persíguelos y dales una buena paliza. En el proceso, podrás aprender nuevos movimientos de combate.

Reúnete con Luca en el punto indicado y podrás aprender lo básico en el manejo de las armas. Luego, tendrás que llevarle al Bar Luna en Midtown. Será la última vez que le veas con vida, saldrá con los pies por delante.

DURMIENDO CON LOS PECES

La afrenta a la familia es imperdonable, así que entra en el bar y acaba con los asesinos de tu amigo Luca. Cuando lo hayas hecho, tendrás tres minutos para llegar al piso franco. Sal pitando con el coche. La policía y algunos matones tratarán de impedírtelo; cuando lleguen a tu lado, envístelos para que choquen con las farolas y los coches aparcados. Pasado el peligro Monk se reunirá contigo esa misma tarde para hablar de lo sucedido. Vuelve al piso franco y contesta al teléfono para recibir el siguiente encargo.

Quiz 1

¿Cómo se llama el hombre que te salva de una paliza y te introduce entre los Corleone?

- A. Sonny Corleone.
- B. Luca Brasi.
- C. Willie Cicci.

EL DON HA MUERTO

Ve a la barbería indicada en el mapa para reunirte con Monk. Allí serás testigo del intento de asesinato de Vito Corleone. Luego encárgate de los asesinos y sálvale la vida a la hermana de Monk, Frankie. Apunta bien y no correrá peligro. Si consigues cogerle con vida, podrás enterarte de quién está detrás del golpe a la familia. Una vez esté todo despejado, tendrás que escoltar la ambulancia del Don para que llegue de una pieza al hospital. Mantente cerca mientras Fredo se ocupa de la carga extra.

En mitad del trayecto, se producirá una emboscada. Acaba con los enemigos e interroga al que te indiquen para saber algo más sobre el intento de asesinato. Ahora sube a la ambulancia y sal pitando hacia el hospital antes de que Vito la palme. Cuando lo consigas, ve a la residencia de los Corleone. En la oficina del ▸▸

NEGOCIOS Y TINGLADOS

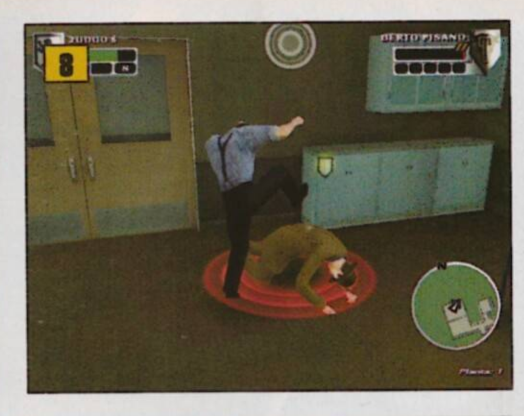


» EXTORSIONAR NEGOCIOS. Habla con el comerciante. Si no te hace caso, zarandéale hasta que la barra de extorsión llegue a la marca verde. Cuando lo hayas hecho, vuelve a hablar con él. A veces los comercios sirven de tapadera para un negocio clandestino. Si la extorsión funciona, se abrirá la zona del tinglado. Ve dentro, ábrete paso a disparos si es necesario y habla con el encargado para convencerle de que trabaje para la familia. A partir de entonces, pasará a tu control.

» CAMIONES DE TRANSPORTE. De vez en cuando, te encontrarás con un camión de transporte de una familia rival. Llevan mercancías a sus tinglados y almacenes clandestinos, y pueden ser muy útiles para saber dónde están dichos lugares. Cuando veas uno, envístelo con un coche o dispárale para que se detenga. Un par de matones saldrá de la parte trasera para detenerte. Ya de paso, róbales el dinero de las ganancias obtenidas en los tinglados. Ve entonces a por el conductor y extorsiónale para que te diga adónde llevaba la mercancía.







(6) Si alguien te acompaña en los viajes, disparará a cualquier coche enemigo que te embista. (7) Tras el intento de asesinato de Don Vito, su ambulancia sufrirá una emboscada de camino al hospital. (8) Patear al enemigo cuando está en el suelo no es la táctica más honorable, pero si uno no tiene armas... (9) Lo mejor en un tiroteo es esconderte tras una pared y disparar justo cuando el enemigo esté a tiro. (10) Frankie será una persona muy importante para nosotros. Pero el destino le depara una amarga sorpresa.





Dinero y respeto son dos valores muy importantes para aspirar a Don y las misiones secundarias contribuyen a incrementarlos



►►Don, te promocionarán a Ejecutor. Fuera, habla con el tipo que encontrarás allí para enterarte de que Clemenza te está esperando en el Falconite.

CUIDADOS INTENSIVOS

Clemenza te pedirá que cuides de Don Vito mientras esté en el hospital, así que ve hacia allí. Deja que el policía de la entrada te requise las armas y reúnete con Monk, que habrá recibido la visita de Frankie. Después de hablar con ella, un asesino entrará en la habitación contigua y tratará de acabar contigo. Acaba con él y coge su arma. Luego, sal de la habitación.

Fuera te toparás con Michael Corleone, que te dirá que saques a Frankie del hospital para que esté a salvo. Baja hasta el sótano y encárgate de los enemigos que custodian la salida. Una vez que Frankie haya huido, vuelve a subir y reúnete con Michael. Cuando te hayas librado de la presión policial, reúnete con Clemenza en la sastrería de Gabriel Villa. Allí te dará una invitación para una fiesta en la floristería de Rosa.

> **Quiz 2**
> *¿Quién te recomienda que saques a Frankie del hospital donde se encuentra Vito Corleone?*
> A. Michael Corleone.
> B. Monk.
> C. Luca Brasi.

FUEGOS ARTIFICIALES

En realidad, dicha floristería es sólo una tapadera para un burdel clandestino –es Nochevieja y hay que celebrarlo a lo grande–. Habla con la encargada y luego sube al piso de arriba para reunirte con Sonny, Paulie y Monk. Flirtea un poco con las prostitutas y luego habla con Paulie y Monk en esa sala, y con Sonny en la contigua.

. Poco después, un grupo de policías meterá las narices en el asunto. El Sargento se llevará a Rosa para "interrogarla" más a fondo. Cuando el policía de la habitación se distraiga con las prostitutas, aprovecha para bajar las escaleras sin que te vea. Luego, soborna al que está montando guardia junto a la puerta, sal y continúa por el callejón de la izquierda. Tendrás que acabar con los policías que custodian el callejón sin que den la voz de alarma. Cógeles por sorpresa y ahógales. Persigue al sargento hasta la azotea de un almacén. Allí, llévalo hasta la repisa y luego tíralo al vacío... Para que parezca un accidente. Habla entonces con Rosa y ve directo a la residencia de los Corleone.

En la residencia, tras cruzar unas palabras con Sonny, habla con algunos de tus compañeros fuera de la mansión. Te enterarás de que Clemenza te está esperando en su casa de Brooklyn. Además, te convertirás en el nuevo Asociado de la familia.

MUERTE AL TRAIDOR

Clemenza te informará de que Paulie fue uno de los causantes del intento de asesinato de Don









(11) Toda la ciudad está repleta de vendedores de armas. Podrás comprar munición y mejorar las que ya tienes. (12) Si no quieres llamar la atención, tendrás que ahogar a los enemigos antes de que alerten a los demás. (13) Cuando los coches enemigos te embistan, intenta empujarlos para que choquen con otros coches. (14) La cabeza de un caballo es lo único que necesitas para conseguir que Jack Woltz haga lo que le pidas. (15) La fiesta de año nuevo de Sonny se verá interrumpida por un grupo de policías con ganas de pelea.



Muchos comercios dan cobijo a tinglados clandestinos donde se llevan a cabo negocios ilegales. Apoderarse de ellos es muy rentable

Vito. Os reuniréis con él para darle su merecido. Pero antes hay que ocuparse de un asunto. Cuando lleguéis a Hell's Kitchen, entra en el restaurante cercano y coge una bomba y una Thompson en el primer piso. Luego vuelve a hablar con Clemenza. Síguela y te llevará hasta el local donde tendrás que colocar una bomba. Ábrete camino a tiro limpio y pon la bomba en su lugar. Luego sal corriendo del edificio.

Y, ahora sí, habrá llegado el momento de liquidar a Paulie. Cuando huya ve tras él, pero ponte a cubierto en todo momento pues no dudará en disparar a los barriles del camino para que exploten. Cuando lo tengas a tiro dispárale sin contemplaciones. Tras su muerte, Rocco vendrá en coche para recogeros, pero sin quererlo se habrá traído a media policía con él. Conduce hasta el apartamento de Paulie para esconderte. Ya que Paulie no va a necesitar más su casa, ésta se convertirá en tu nuevo piso franco.

Ve al piso franco de Little Italy y contesta allí al teléfono. Monk te pedirá que te reúnas con él en el Corcoran's Perch, en Midtown. Te informará de que Tom Hagen quiere hablar contigo en la Residencia Corleone.

A MATA CABALLO

Jack Woltz, un pez gordo de los de Hollywood, le está haciendo la vida imposible a Johnny Fontaine, el ahijado de Don Vito Corleone. Tom, Rocco y tú decidís hacerle una visita, pero no quedará muy convencido tras oír las argumentaciones de Tom. Os toca a Rocco y a ti entrar en acción.

Sigue a Rocco y podrás evitar a los vigilantes. Una vez que llegues al establo, monta guardia hasta que Rocco termine con el caballo. Tendrás que ahogar a cualquier entrometido. Cuando Rocco tenga listo el "regalo" para Woltz, adelántate y acaba silenciosamente con el guardia más cercano. Entra en la casa por la puerta de la izquierda. Has de liquidar a cada guardia sin darle tiempo de reaccionar. El alambre es lo más efectivo. Sube hasta el primer piso y dirígete a la habitación de Woltz. Su sorpresa a la mañana siguiente será mayúscula.

Después del viaje, ya en la Residencia Corleone, habla con el hombre que te acompaña en la sala y sabrás que Tom Hagen te espera en el Châteu Leive, en Midtown. Allí te dará un piso franco para compartir con Frankie.

Quiz 3

¿Cómo se llama el restaurante donde debes esconder la pistola en el retrete para Michael?

- A. Rosa.
- B. Louis.
- C. Woltz.

RECETA PARA UNA VENGANZA

Michael quiere vengarse por el intento de asesinato de su padre, pero para hacerlo ▸▸

ALMACENES Y ASESINATOS





ALMACENES Y CENTRALES DE TRANSPORTE. Cualquier instalación en la que muevan mercancías valiosas está muy bien protegido, así que hay que estar preparado para asaltarlo. La defensa está organizada en varios perímetros. Primero te encontrarás con una barrera de coches tras los que se sitúan algunos matones parapetados. Luego, en el exterior, hay hombres ocultos tras una multitud de cajas. Y ya en el interior, habrá varias habitaciones con dos o tres enemigos en casi todas ellas. Vigila bien tu espalda dentro del edificio, ya que los matones pueden salir en cualquier momento y atacarte por sorpresa. Tu objetivo es llegar al piso de arriba y "convencer" al dueño de que trabaje para los Corleone.

ASESINATOS POR ENCARGO. En tu ascenso hacia el poder dentro de la familia, recibirás ofertas para eliminar a algún sujeto problemático la familia o sus negocios. Los objetivos casi siempre llevan escolta de la que tendrás que ocuparte primero para actuar después libremente. Cómo asesines a tu objetivo no importa, pero si quieres obtener pasta y ser un capo temido y respetado debes hacerlo de una forma concreta y expeditiva. Es decir, al primer intento. ¡Esto es la mafia y las chapuzas no están bien vistas! Ya si lo haces atropellándolo con un coche, incinerándolo, tirándolo desde las alturas o sencillamente dándole una buena tunda es cosa tuya...







(16) Siempre que estés en una casa, vigila todas sus entradas. El enemigo puede sorprenderte por la espalda. (17) Gracias a que pudiste esconder un arma en el lavabo, Michael Corleone será capaz de vengar a su padre. (18) Podemos realizar movimientos especiales para acabar con cualquier enemigo de un solo golpe. (19) Hay varias formas de acabar con un objetivo, mira qué posibilidades tienes para ello. (20) Los almacenes son muy difíciles de conquistar, pero si lo haces los beneficios serán enormes.





Las misiones principales te involucrarán en la historia de Michael Corleone y su ascenso al poder. Buena parte de su éxito depende de ti

RESIDENCIAS ENEMIGAS





LAS RESIDENCIAS SON LOS EDIFICIOS MEJOR PROTEGIDOS de toda la ciudad ya que acogen a los miembros principales de las distintas familias de la mafia. No debes atacarlos hasta que no alcances un nivel alto, la barra de salud al máximo y muchas armas en tu arsenal. En primer lugar, hay que enfrentarse a unas barricadas de coches con dos o tres matones en cada una. Luego hay que encargarse de unos diez gángsteres que patrullan en el exterior, bien cubiertos entre cajas, barriles y zonas ajardinadas. Vigila las puertas de los edificios porque de allí también pueden salir algunos capos y mantente agachado en todo momento.

LAS RESIDENCIAS ESTÁN FORMADAS POR DOS EDIFICIOS. Debes entrar en los dos, acabar con todos los inquilinos en cada uno de ellos y, al final, poner una bomba en el sótano. No necesitas traer una bomba del exterior, ya que siempre encontrarás una en el mismo sótano donde debes colocarla para volar toda la residencia, junto a un arsenal de armas. Recuerda dónde esta por si necesitas abastecerte de munición durante el tiroteo. El tiempo del que dispones para ponerte a salvo una vez que hayas colocado la bomba es bastante escaso, así que antes de ponerla, asegúrate de conocer el camino de salida para no perder tiempo buscándolo inútilmente y que te coja la explosión.

▶▶ necesita una pistola. Tendrás que esconderle una en el retrete del restaurante Louis. Sólo dispondrás de cuatro minutos para llegar. Una vez que estés allí, entra por el callejón y liquida a dos guardias sigilosamente. Ya en la puerta trasera, presiona al encargado para poder usar el baño.

Ya con el arma guardada en el retrete, espera a que Michael haga el trabajo. Luego, reúnete con él en el coche que os estará esperando fuera del restaurante. Ignora a los enemigos –ve directo al coche–, ya que hay demasiados. Luego conduce hasta los muelles del barrio de Hell's Kitchen para que Michael se vaya una temporada a Sicilia.

Cuando se haya marchado, habla con uno de tus compañeros y reúnete con Tom Hagen en el club Falconite. Allí, Don Vito te dará la bienvenida oficial a la familia Corleone y serás ascendido a Soldado. Sal ahora al vestíbulo y contesta al teléfono; Frankie quiere reunirse contigo...

Quiz 4

¿Qué debes dejar en la cama de Jack Woltz para que aprenda la lección?

- A. Una rata muerta.
- B. El cadáver de su mujer.
- C. La cabeza de un caballo.

La velada con Frankie quedará interrumpida cuando unos matones de la familia Tattaglia vayan a por ti. Aunque sobrevivas al encuentro, no podrás impedir que se lleven a la chica. Interroga al último de los atacantes para saber adónde se la han llevado y luego llama por teléfono a Monk para que te ayude.

AHORA ES PERSONAL

Una vez que te reúnas con Monk, conduce hasta la iglesia de Saint Michael en Brooklyn mientras esquivas a los coches enemigos. Ya en la iglesia, sigue a Monk hasta la entrada trasera y acaba con todos los enemigos de su interior. Al final, serás testigo del trágico destino de Frankie.

Fuera de la iglesia, habla con uno de tus compinches y sabrás que Sonny quiere hablar contigo en Hell's Kitchen.

TESTIGO MUDO

Sonny te pedirá que interrogues a uno de los capos de la familia Tattaglia para que revele al asesino de Frankie. Una vez que lo haya hecho, liquídalo. En su funeral, podrás tener a tiro al culpable de todo, Bruno Tattaglia. Ábrete camino por la funeraria hasta el sótano y tira a Bruno al interior de una de las incineradoras. Vuelve al piso franco de Little Italy y contesta allí al teléfono. Sonny querrá que vayas a la Residencia Corleone. Allí te dirá que vayas más tarde a su casa de Midtown.

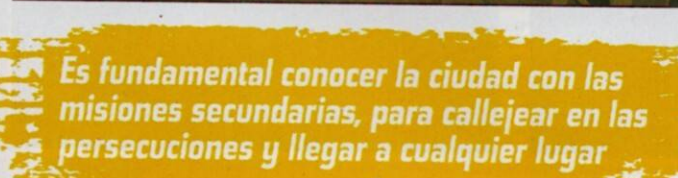
LA GUERRA DE SONNY

Tras hablar con Sonny, llévale en coche al bar de los Cuneo en Hell's Kitchen. Allí vais a dar un golpe a uno de los tinglados de la familia Cuneo. Cuando llegues, limpia el bar y baja hasta el só-






(21) Las residencias de las familias rivales están muy bien protegidas y necesitarás mucho armamento. (22) Siempre que tengas que acabar con alguien importante, primero tendrás que vértelas con su escolta. (23) Si apuntas directamente a la cabeza, matarás a cualquier enemigo de un solo disparo. (24) Don Vito tratará de poner fin a la guerra entre familias, pero la tregua no durará demasiado. (25) Sonny caerá en una emboscada junto a un puesto de peaje. Sólo tú podrás vengar su muerte.



tano para interrogar a uno de los encargados del tinglado. El jefe principal saldrá huyendo en coche. Sal fuera y persíguelo.

Acabada la persecución, entra en la casa donde se ha escondido el jefe y búscalo. Interrogarle te proporcionará la localización del almacén de los Cuneo. Ve allí y apodérate de él, pero no olvides ir bien armado porque está bien protegido. Hay muchas armas en la sala donde interrogas al jefe.

Con el almacén ya en tu poder, habla con uno de tus compinches y reúnete con Sonny en la residencia de los Corleone.

CAMBIO DE PLANES

Sonny quería dar un gran golpe en un banco de la familia Cuneo, pero por el camino es acribillado a balazos en un puesto de peaje.

Sigue de cerca al coche de los asesinos hasta un almacén de los Tattaglia. Acaba con los enemigos que lo custodian y sube al primer piso para interrogar al encargado del peaje. Te dirá que los responsables piensan reunirse en un club de Hell's Kitchen. Ve para allá, acaba con todos los matones y baja hasta el sótano para interrogar al capo encargado. Extorsionarle no resultará, así que amenaza a su mujer. Te informará de quién fue el que orquestó la muerte de Sonny. Vuelve rápido a la Residencia Corleone.

ASESINATO POR ENCARGO

Don Vito quiere poner fin a tanta matanza y va a reunir a las cuatro familias para negociar una tregua. Cuando haya terminado, vuelve a la Residencia Corleone.

El FBI está tramando algo en Little Italy. Ve allí y habla con Monk para que te ponga al día. Te informará de que hay un soplón en la familia que está trabajando para los federales. Entra en el hotel para encontrarlo. Un buen grupo de matones de la familia Barzini te estará esperando. Cuando llegues a él, una llamada de Michael Corleone te avisará de que Monk es el auténtico soplón. Monk lo verá venir y saldrá huyendo del edificio. Coge un coche para seguirle... Monk se esconderá en un restaurante. Tendrás que subir por la escalera, acabar con todos los matones que le protegen, bajar de nuevo y entrar en la primera puerta a la izquierda. Monk te estará esperando.

Vuelve a uno de tus pisos francos y contesta al teléfono. Tom te reclama en la Residencia Corleone y te dirá que te reúnas con Willie Cicci en Brooklyn.

Quiz 5

¿Dónde es emboscado y acribillado Sonny Corleone?

- A. En un restaurante.
- B. En la Residencia Corleone.
- C. En un puesto de peaje.

SÓLO SON NEGOCIOS

Tessio está buscando la forma de sacar tajada ahora que Don Vito ha muerto. Reúnete con él en el club Emissary. Una ▶▶







(26) Una bomba bien colocada en el sótano y el cuartel general de cualquier familia quedará destruido. (27) La última misión consistirá en matar a los Dones de las cuatro familias rivales y todo en un tiempo limitado. (28) En situaciones con muchos enemigos, puede que lo mejor sea lanzar un cartucho de dinamita. (29) Durante las persecuciones es mejor coger un coche rápido, ya que con uno lento no podremos maniobrar. (30) Si nos acercamos demasiado a un enemigo, podremos volarle la cabeza sin que pueda hacer nada.







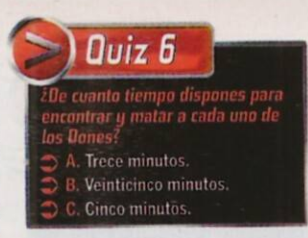


▸▸ vez allí, Tessio tratará de huir mientras varios miembros de la familia Barzini intentan matarte. Su traición es evidente y ahora tendrás que ir a por él. Baja por el ascensor y recorre las habitaciones del tinglado hasta que lo tengas acorralado. Sal fuera y habla con Tom Hagen. Te pedirá que te reúnas con Michael Corleone en Little Italy.

BAUTISMO DE FUEGO

Michael quiere reunir a los Dones de las otras familias para pactar una tregua indefinida, pero en realidad se trata de tenerlos a tiro. Tú serás el encargado de matarlos uno a uno y sólo dispones de trece minutos para cada asesinato. Reúnete con Clemenza y empieza por Don Stracci.

Ve al hotel donde se aloja, habla con sus hombres para que te dejen pasar y, una vez junto a él, acompáñale hasta el ascensor: ese es el momento. También tendrás que encargarte de su escolta. Más tarde, habla con Clemenza y luego reúnete con Willie Cicci en una barbería de Hell's Kitchen.



Willie y tú deberéis ir al hotel Savannah para matar a Don Cuneo. Habla con Willie para que entre en el hotel y haga salir a Cuneo. Tú espera fuera mientras tanto. Cuando Cuneo salga por la puerta principal, acribíllalo. Willie necesitará tu ayuda en el interior del hotel, así que entra por el garaje de la izquierda. Cuando termines, habla con Willie y ve al club Embassy en Brooklyn para reunirte con Rocco.

Tu nuevo objetivo es Don Tattaglia, pero lo único que sabe Rocco es que está en un burdel cercano. Sal fuera y habla con la prostituta que está junto a la entrada del club; te dirá dónde está el burdel. Ve corriendo hacia allí y acaba con todos sus guardaespaldas. Luego sube hasta su habitación y dale su merecido a Tattaglia.

Cuando hayas terminado ve después a Little Italy para hablar con Al Neri, que dispone de un coche de policía. Ya que Don Barzini, –el último de los jefes– está en un juzgado y te hará falta acercarte mucho. Cuando Barzini baje por las escaleras, espera a que Al empiece el tiroteo. El Don se esconderá en un callejón cercano. Elimina a sus guardaespaldas y luego vuélale la cabeza. Tendrás que huir de la policía durante varios minutos. Cuando haya pasado ese tiempo, vuelve con Michael Corleone.

Habla con uno de los miembros de la familia y reúnete con Michael en la Residencia Corleone. Serás uno de los capos jefe. ¿Pero, por qué quedarte ahí? Destruye las cuatro residencias de las familias rivales y podrás desbancar al mismísimo Corleone. ■ **J.T.A.**

Soluciones Quiz

1.B. Luca Brasi. **2.A.** Michael Corleone. **3.B.** Louis. **4.C.** La cabeza de un caballo. **5.C.** En un puesto de peaje. **6.A.** Trece minutos

Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

¿Qué pintas tú en la calle?

La ciudad de New Radius puede ser un lugar muy peligroso cuando eres un grafitero novato. Síguenos y, tal vez, no acabarás en un contenedor.



▲ Elige siempre el momento. Cuando pelees intenta atacar a tus enemigos de uno en uno y conducirlos a lugares apartados donde no seáis vistos, y donde tengas la espalda cubierta si es posible. Ten en cuenta que si no eres rápido pueden llamar refuerzos y a veces te será imposible eludir un combate.



▲ No siempre podrás elegir. Cuando te veas sorprendido ponte en guardia y espera el momento de atacar. ¡No te precipites! Utiliza alguno de los muchos objetos que se encuentran por el escenario como arma siempre que sea posible y si te rodean demasiados enemigos prueba a escapar y esconderte.



▲ ¡Bombardea a discreción! Intenta acostúmbrate a pintar con el botón secundario, realizarás los grafitis de un modo mucho más rápido, aunque esto aumenta el riesgo de goteos por lo que tendrás que extremar precauciones. Pintando con un poco de cuidado no habrá pared –ni reto– que se te resista.



▲ Observa el escenario. Fíate de tu intuición –el sistema de vista en primera persona– y utilízala tantas veces como necesites para conocer bien el terreno. La cámara no siempre responde con la suavidad con que debería; si desde una posición no terminas de verlo claro, no dudes en cambiar a una nueva.



▲ Tómate tu tiempo. Antes de cada acción conviene conocer posibles rutas alternativas, salidas, posicionamiento de enemigos y cámaras, puntos seguros donde esconderte en caso de peligro, etc. Dedicar el tiempo necesario para planificar tus próximos pasos es la mejor manera de garantizar el éxito.



▲ Muévete sin ser visto. Se sigiloso cuando te desplaces por el escenario, los enemigos pueden tardar mucho en percatarse de tu presencia, aunque al final no podrás evitar ser visto, al menos intenta que no sea en el momento mas inoportuno para ello. El sigilo y la sorpresa son tus mejores armas.



▲ Múevete como los gatos. Si puedes ir por zonas elevadas, estarás fuera del cono de visión de tus enemigos y podrás acceder a muchos de los objetivos secretos del juego sin llamar la atención. Algunos escenarios pueden ser superados sin que prácticamente nadie sea consciente de tu presencia.



▲ Evita los ataques y embestidas de tus enemigos, no dudes en utilizar el botón de función especial y el de salto cuando intenten rodearte. Es el mejor camino para minimizar daños y siempre te dejará en una posición excelente para empezar a devolver golpes y recuperar la iniciativa en la pelea.



▲ Busca los objetos escondidos. Inspecciona hasta el último rincón de los escenarios. Hay objetos especiales que aumentarán tu salud y habilidades de modo permanente. Además en tu entorno puedes encontrar armas, energía y presión adicional que se añadirá a tus botes de pintura para el nivel en juego.

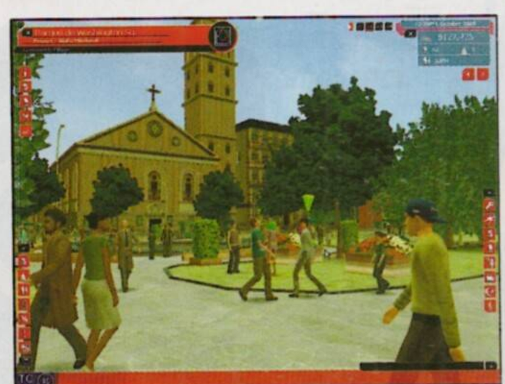
Tycoon City New York

Multiplica tus beneficios

Cada persona es un mundo insondable. Así que imagina varios millones. Pero lo más importante para "sacarle el dinero" a la gente es conocer sus necesidades. Estudia su forma de vida y su entorno, y vencerás.



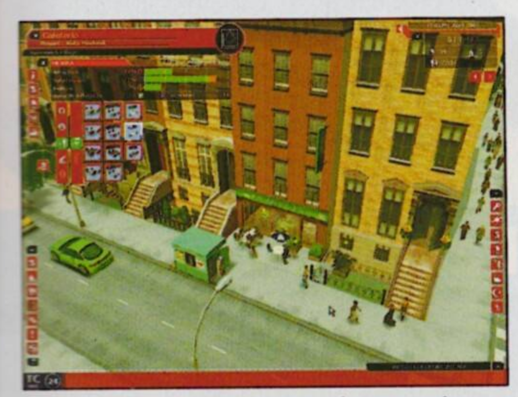
▲ **Consumidores en potencia.** En la primera partida comprobarás de qué son capaces los jóvenes estudiantes. Para tenerlos contentos móntales una galería de arte, una tienda de videojuegos y muchos bares. También se pierden por los espectáculos y las salas de música. Vamos, cualquier cosa que les haga perder horas de sueño y estudio. ¡Estos chicos...!



▲ **Ponte en su lugar.** Por lo general, para abrir un negocio debes tener en cuenta siempre lo mismo: aquello que demande la gente es lo que tiene más posibilidades de negocio. Consulta las fichas de los edificios de apartamentos, las de los residentes en la zona y actúa en consecuencia. ¿Qué querrías tú si fueras músico, por ejemplo?



▲ **No desperdicies las oportunidades.** Para conseguir bonos de mejora y emblemas tienes que completar todas las oportunidades que se te planteen a lo largo del juego. Aunque pueden interrumpir tus planes, son el sistema más rápido para avanzar en el juego, desbloquear nuevos negocios, edificios, más oportunidades y, por supuesto, generar más pasta.



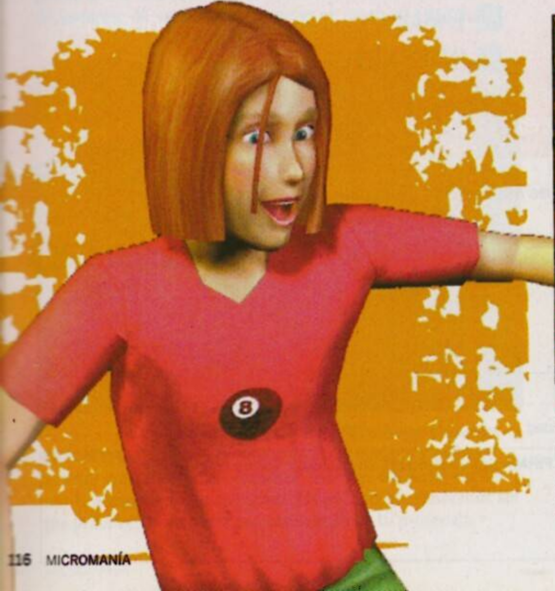
▲ **Gánate a la gente.** Las mejoras se emplean para enriquecer cualquier tipo de negocio. Haz que tus tiendas resulten más atractivas a la vista y el público no dudará en entrar a echar un vistazo. Invierte en los emblemas en cuanto tengas la oportunidad. Ganarás mucha fama. Y, al igual que el dinero, la gente llama a la gente.



▲ **Pásalo por el colador.** La aplicación de los filtros te sacará de muchos aprietos. Por ejemplo, el filtro de beneficios te orientará a la hora de vender negocios improductivos. Pero también será muy útil para "olfatear" los negocios más fructíferos y comprarlos. Más adelante, es un recurso imprescindible para obtener información global de la ciudad.



▲ **Los comercios no lo son todo.** Un distrito puede quedar estancado si no impulsas su crecimiento demográfico. No descuides en ningún momento los apartamentos y los edificios residenciales. Cuanta más gente pueda vivir en tu ciudad, más dinero gastarán. Eso implica, por supuesto, que debe ser también un sitio en el que se pueda vivir con cierta comodidad.



▲ **Un centro comercial.** Al crear tiendas cerca de otras tiendas atraerás a más gente. Forma una agrupación comercial y podrás obtener bonificaciones de negocio complementarias. Puedes incluso especializar la zona. Por ejemplo, varios garitos agrupados formarían una zona de marcha. Aunque debes tener cuidado con la saturación del tráfico y peatonal.



▲ **A gusto del consumidor.** Recuerda que el juego tiene la opción de personalizar la imagen para mostrar en la partida. No es un gran secreto ni te supondrá beneficios cuantiosos, pero no todos los días se puede alardear de salir en la portada del TIME. Y, la verdad, menos con una pinta como ésta... Claro que, si quieres, puedes emplear tu foto.

Ford Street Racing

Pisa a fondo y... ¡no te pasarán!

Da igual si compites tú solo o prefieres crear un equipo de coches: no te vendrá mal aplicar estos consejos mientras conduces al límite. Lo que sea con tal de que no te adelanten pero, oye... ¿estás asegurado?



▲ Recortar las curvas y atajar por algunas zonas exteriores en los giros abiertos te permitirá ganar unos cuantos segundos.



▲ Apóyate en los coches rivales. Si ves que estás a su altura en la entrada a una curva puedes ir muy pasado por el interior.



▲ Usa el rebufo para adelantar. Pégate a tu rival para evitar la resistencia del viento y en plena recta sal. Tendrás una aceleración extra.



▲ En equipo, lo ideal es poner un coche en cabeza cuanto antes y, mientras le ordenas bloquear, acortas terreno pilotando los otros dos.



▲ Fíjate en la posición de tus rivales para bloquearles, el momento oportuno es cuando están en un radio de 100 metros.



▲ Con tus tres coches en cabeza ve alternando el control entre ellos y realiza maniobras de rebufo para ganar velocidad.



¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

A

ADVENT RISING
Armas para la colección



Entre otras cosas, con los siguientes códigos podrás obtener un montón de armas que te faciliten tu paso por este juego de acción futurista, además del siempre deseado modo dios y otras ventajas. Pulsa [Tab] para activar la consola e introduce los códigos para activar el truco que prefieras:

- **God:** Modo dios
- **BadAss:** Todas las habilidades en nivel 5
- **Invincible:** Matas al enemigo con un sólo disparo
- **UseAmmo:** Munición ilimitada para tus armas
- **Teleport:** Te lleva al punto de mira al que apuntes
- **Suicide:** Te matas a ti mismo
- **PlayersOnly:** Congela a los personajes no jugadores.
- **Blaster:** Aparece en tu mano derecha un blaster H.A.Z.E.
- **Pistol;** Aparece en tu mano derecha una pistola Faust
- **XJ9:** Aparece en tu mano derecha el rifle XJ9
- **Launcher:** Hace que aparezca en tu mano derecha el lanzacohetes Talmage
- **SeekerPistol:** Aparece en tu mano derecha un Talon
- **PulseGun:** Aparece en tu mano derecha un rifle Acolyte
- **SeekerXJ9:** Aparece en tu mano derecha un Darkfire
- **SeekerMicrowaveGun:** Hace que aparezca en tu mano derecha un Discord
- **Assault:** Aparece en tu mano derecha un Kaull
- **SeekerLauncher:** Aparece en tu mano derecha un Fury
- **Photon:** Aparece en tu mano derecha un ShadowStalker
- **StunGun:** Aparece en tu mano derecha un StunGun

AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATIONS
Victoria asegurada



Los miles de tropas que manejas en este juego llevan todas las de ganar si utilizan estas ventajas. Dentro del modo Campaña Individual pulsa [Enter] e introduce uno de estos códigos:

- **babki:** 5000 más para todos los recursos
- **changeunit:** crear un número de soldados infinito
- **qwe:** pulsando [P] obtienes todas las naciones y mejoras, y pulsando [F9] lo desactivas
- **viewall:** desactiva la niebla de guerra en el mapa
- **VICTORY:** pasar instantáneamente al siguiente nivel

C



CRIME LIFE
Dinero sucio, pero fácil



Hay un modo sencillo de conseguir dinero, pero la verdad es que no resulta demasiado ético. Rompiendo las cabinas telefónicas y las máquinas de los parquímetros, obtendrás dinero fácil. Hay diez dólares por cada cabina y tres dólares en los parquímetros.

E

EMPIRE EARTH II THE ART OF SUPREMACY
Códigos supremos

Para empezar, puedes obtener más información sobre la versión del juego pulsando durante la acción, en cualquier momento [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [V], mientras que si pulsas [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [F] te mostrará el "frame rate".

Pero lo realmente interesante son los habituales códigos. Pulsa [Enter] y en la ventana que se abre introduce **"icheat"** para activar el modo trucos. Ahora, tendrás varias opciones para elegir:



- **convert:** Convierte la unidad seleccionada
- **epoch up:** Avanza una época
- **give tech:** 50 puntos de tecnología adicionales
- **idontcheat:** Desactiva todos los códigos
- **loot:** 10,000 de recursos adicionales en todo
- **play god:** Permite activar el modo dios
- **punish:** 20 puntos de daño a la unidad seleccionada
- **recharge me:** Recarga el poder de la unidad seleccionada
- **sea monkeys:** Construcción instantánea
- **taxes:** Resta 100 a todos los recursos
- **toggle fog:** Desactiva la niebla de guerra en el mapa
- **win:** Ganar la partida en el escenario en que estés

EL TRUCO DEL MES



RAINBOW SIX LOCKDOWN
Consola antiterrorista

Con esta consola y, especialmente, con los códigos que puedes introducir en ella, acabarás más fácilmente con todos los terroristas del juego. Para activarla, pulsa durante el juego la tecla [º].

- god: Modo dios
- help: Muestra todos los comandos

Para acceder al contenido extra del juego, debes gastar puntos Intel en la sección Características Especiales del menú. Los precios para el artwork son los siguientes:

- Parte I: 10 puntos Intel
- Parte II: 10 puntos Intel
- Parte III: 10 puntos Intel
- Parte IV: 10 puntos Intel

También hay un montón de armas que podrás conseguir canjeando tus puntos Intel en el menú de Bonus.

- AS9: 60 puntos Intel
- GL69A: 100 puntos Intel
- M249SPW: 80 puntos Intel
- MP7SD: 40 puntos Intel
- MTAR-21: 70 puntos Intel
- P90TR: 80 puntos Intel
- SPAS 15: 40 puntos Intel
- SR-4 CQB: 100 puntos Intel
- U100MK3: 60 puntos Intel
- UMP-9: 50 puntos Intel
- USAS 12: 70 puntos Intel

EL JUEGO DEL MES

WILL ROCK
A los pies de Zeus



Para derrotar a Zeus, utiliza Daño Titán e Inmortalidad y vete hacia su trono. Colócate bajo sus pies y dispara desde allí, no podrá alcanzarte con relámpagos o fuego. Eso sí, no te descuides y vigila a los enemigos pequeños. De todos modos, te lo vamos a poner aún más fácil: introduce uno de estos códigos en el menú principal, cada uno de ellos tiene asignada una ventaja:

- **locknload: Munición infinita**
- **rollercoaster: Movimiento Titán**
- **shadowrock: Invisibilidad**
- **smackdown: Daño Titán**
- **zeuspower: Invencibilidad**

F



FALCON 4.0 ALLIED FORCE
Munición e inmunidad

Si crees que volar con munición ilimitada va a mejorar tu experiencia, no lo dudes y usa este sencillo truco: teclea "revenge" durante el juego. Y si con esto no



te basta, prueba a obtener invulnerabilidad mediante la pulsación, durante una campaña, de **[Ctrl] + [Z]** y a continuación, **[Z]**. No te olvides de desactivar el truco pulsando las mismas teclas antes de abandonar la partida, de otro modo tendrás una puntuación muy baja.

Por último, vamos con una pequeña sorpresa que guarda este juego: cambia la fecha del sistema y pon la del 15 de mayo. Ahora inicia el juego y selecciona cualquier campaña y misión. Pulsa sobre el icono de **"Listo para Volar"** y observa ahora la pantalla de carga para ver la sorpresa...

M

MARC ECKO'S GETTING UP
El rey del graffiti



Selecciona **OPCIONES** en la pantalla de información del juego, y luego **CÓDIGOS**. Ahora ya podrás introducir cualquiera de estos, y si quieres desactivar su efecto, sólo tienes que introducir el correspondiente código de nuevo.

- **BABYLONTRUST:** Salud máxima
- **DEXTERCROWLEY:** Desbloquea las películas
- **DOGTAGS:** Todas las mejoras de combate
- **FLIPTHESCRIPT:** Habilidades ilimitadas
- **GRANDMACELIA:** Todas las canciones del iPod
- **IPULATOR:** Seleccionar nivel
- **MARCUSECKOS:** Salud ilimitada
- **NINESIX:** Desbloquea leyendas
- **SHARDSOFGLASS:** Desbloquea Black Book
- **SIRULLY:** Desbloquea obras artísticas del juego
- **STATEYOURNAME:** Desbloquea nuevos personajes.
- **VANCEDALLISTER:** Habilidades al máximo

MX VS ATV UNLEASHED
Engrosando el garaje



No te preocupes si hasta ahora no has podido acceder al vehículo de tus sueños, porque es muy sencillo desbloquearlos. Entra en el menú de cheats –dentro de opciones– y teclea uno de estos códigos, entre los que algunos además te darán otras ventajas:

- **TOOLAZY:** Desbloquea todo
- **BigBore:** Desbloquea las motos de 500cc
- **MiniMoto:** Desbloquea las motos de 50cc
- **Couches:** Desbloquea todos los ATV
- **Brapp:** Desbloquea todas las motos
- **LeadFoot:** Desbloquea las pistas de Machines Challenge
- **HuckIt:** Desbloquea las pistas de Freestyle
- **NotMoto:** Desbloquea las pistas clase Open
- **GoOutside:** Desbloquea las pistas de National
- **GoInside:** Desbloquea las pistas de Supercross
- **PitPass:** Desbloquea todas las pistas
- **IAMTOOGOOD:** Desbloquea Pro Physics
- **Wannabe:** Desbloquea Pro Riders
- **GoInside:** Desbloquea las pistas de Supercross
- **BrokeAsAJoke:** 1000000 puntos

N

NBA LIVE 06
Cambia de calzado



Si eres de los que lo saben todo de la NBA y el baloncesto, incluyendo el calzado deportivo que lucen las estrellas de la canasta, introduciendo los siguientes dos códigos calzarás tus pies con unos modelos muy especiales.

- **DRI239CZ49:** Cálzate las estupendas Adidas A3 Garnett 3
- **JZ3SCARTVY:** Podrás saltar sobre las espectaculares S. Carter 3

S

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE
Vida y munición

¿Verdad que todo es mucho más fácil cuando los indicadores de vida y munición no descienden? Pues no es tan difícil de conseguir, sólo tienes que crear un fichero de texto llamado **"init.txt"** y situarlo en el directorio principal del juego. El fichero debe contener estas dos líneas:

- **cheat_deathless_player 1**
- **cheat_infinite_ammo 1**



Con estos trucos, conseguirás más fácilmente reunir los requisitos para desbloquear ciertas sorpresas. Por ejemplo, si recoges todas las cabezas de hipopótamo ocultas en el modo **"Insane"**, escucharás un comentario del desarrollador. Pero además, consiguiendo un resultado de **"Perfect"** al jugar el Stubbs vs. Chief Masters Dance Battle", obtendrás una secuencia extra con una limusina.

T

THE MOVIES
Todas las recompensas



Vamos a **"retocar"** el fichero **"unlocking.ini"** alojado en el directorio **"\themovies"** para obtener todas las recompensas del modo Campo de Pruebas. El fichero lo genera el propio juego una vez consigues la primera recompensa del modo Historia. Por supuesto, realiza antes una copia del fichero sin modificar, y ahora ábrelo con un editor de texto y añade lo siguiente:

- **highest_decade = 2100**

[prizes]

Después continua añadiendo los siguientes valores:

- RANKPRIZE_1
- RANKPRIZE_2
- RANKPRIZE_3
- RANKPRIZE_4
- RANKPRIZE_5
- RANKPRIZE_6
- RANKPRIZE_7
- RANKPRIZE_8
- RANKPRIZE_9
- RANKPRIZE_10
- RANKPRIZE_11
- RANKPRIZE_12
- RANKPRIZE_13
- RANKPRIZE_14
- RANKPRIZE_15
- RANKPRIZE_16
- RANKPRIZE_17
- RANKPRIZE_18
- RANKPRIZE_19
- RANKPRIZE_20
- RANKPRIZE_21
- RANKPRIZE_22
- RANKPRIZE_23
- RANKPRIZE_24
- RANKPRIZE_25

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Seguimos rodando

El mes pasado te hablamos de unos cuantos extras por desbloquear en la última entrega de «Tony Hawk's» y ahora engrosamos la lista con algunos skaters que puedes conseguir:

- **Baller:** 100% completado en el modo historia
- **Chico de la cámara:** 100% completado, también en el modo historia.
- **Chloe:** 100% completado en el modo historia.



- **Welder:** 100% completado en el modo historia
- **Mindy:** Debes completar el modo historia con la dificultad en nivel fácil
- **Robot Tony:** Completar el modo historia en nivel fácil
- **Iggy:** Completar modo historia con la dificultad normal
- **Jason Ellis:** Completar el modo historia con la dificultad en nivel normal
- **Pequeño John:** Completar el modo historia con la dificultad en nivel normal
- **Jimbo:** Completar el modo historia con la dificultad en nivel difícil
- **Mega:** Completar modo historia con la dificultad en nivel difícil
- **Murphy:** Completar el modo historia en dificultad difícil

EL TRUCO DEL LECTOR

TORINO 2006
Llegarás más lejos



Hay que ver lo útil que es tener lectores a los que se les dan bien los deportes invernales, sobre todo si son de los que luego nos regalan un par de consejillos:

- **En la prueba de salto de esquí, fíjate si el círculo del arco se va a la izquierda o a la derecha del centro y muévelo al lado opuesto para contrarrestarlo. De este modo, te equilibras y consigues mayor distancia de salto.**
- **En la prueba de descenso de esquí, permanece entre las dos líneas grises e intenta una trayectoria lo más recta posible, así evitarás fácilmente las penalizaciones de las puertas.**

Leti Snow





Todos Los Sims

CRÓNICA DE UNA SAGA MÍTICA

¡Quién le iba a decir al bueno de Will Wright que su juego de "casita de muñecas", como a él le gusta llamarlo, acabaría convertido en el más vendido de la historia! ¿Quieres conocer las claves de su éxito?

Si echamos la vista atrás, hasta el día en que se estrenó «Los Sims», en el año 2.000, nos damos cuenta de que Maxis ha lanzado... ¡dos juegos y diez expansiones en seis años! Algo así como un juego nuevo –de los Sims, sí, claro– cada seis meses durante estos últimos años... ¡Todo un récord!

Antes de nada, hemos de tener las cosas bien claras para hablar de «Los Sims»: ni «Call of Duty», ni «Civilization», ni «F.E.A.R.», ni «Final Fantasy» ni ninguna otra saga de videojuegos –exceptuando, tal vez, «World of Warcraft»– podría ser capaz de mantener un ritmo de doce juegos en seis años y seguir vendiendo más que ningún otro. «Los Sims» tienen algo distinto que engancha incluso a personas ajenas a los videojuegos.

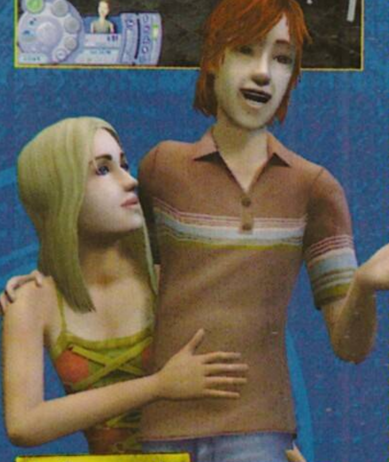
> **En seis años Maxis ha lanzado dos juegos y diez expansiones de los Sims... Todos ellos han permanecido en los primeros puestos de ventas**

¿Cuál es el secreto de «Los Sims»? ¿Qué se esconde detrás de estos personajillos tan aparentemente ingenuos y despistados, capaz de captar la atención de una gran legión de fans? Nosotros tampoco sabríamos decirlo exactamente. Quizá, la sensación de pose-

LOS SIMS 2 Y SUS EXPANSIONES

Con un entorno 3D «Los Sims 2» y sus expansi
han dotado a la saga de un aspecto actualizado.





Los Sims 2

➲ Compañía: Maxis ➲ Distrib.: EA España
➲ Coment. MM: 117 ➲ Punt. MM: 94

Después de vender millones de copias con el juego original, Maxis necesitaba ir más allá. ¡Y vaya si lo consiguió! Su 3D permite "espiar" a los Sims desde dentro de casa y ahora puedes diseñarlos al detalle. Los nuevos Sims tienen distintas edades, relaciones amistosas y amorosas más realistas, y Miedos y Deseos que se convierten en minimisiones. En realidad, las novedades son casi infinitas: ahora tienen memoria, los hijos heredan parte de los atributos de los padres... ¡y mil cosas más! Si añades las miles de descargas, nada te impide actualizarte. ¡Meses de diversión!

Infomanía

➲ Protagonistas: Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), alienígenas. ➲ Entorno: 3D
➲ Dificultad: Fácil ➲ Tiempo de aprendizaje: 1 hora ➲ Ambientación: Casa, zonas recreativas ➲ Multijugador: No

EXPANSIÓN



Los Sims 2: Universitarios

➲ Compañía: Maxis ➲ Distrib.: EA España
➲ Coment. MM: 123 ➲ Punt. MM: 94

La primera expansión de «Los Sims 2» estrena un nuevo ciclo de edad, los jóvenes, aunque sólo pueden vivir en el campus. Hay un nuevo medidor, Influencia, aspiraciones para toda una vida, posibilidad de resucitar a los muertos y hasta zombis...

Infomanía

➲ Protagonistas: Humanos (bebés, niños, adolescentes, jóvenes, adultos, ancianos), zombis.
➲ Entorno: 3D ➲ Dificultad: Moderada ➲ Tiempo de aprendizaje: 30 minutos
➲ Ambientación: Casa, zonas recreativas, campus ➲ Multijugador: No

EXPANSIÓN





Los Sims 2: Noctámbulos

➲ Compañía: Maxis ➲ Distrib.: EA España
➲ Coment. MM: 129 ➲ Punt. MM: 92

Si quieres mejorar la vida amorosa de los Sims, esta es tu expansión. Incorpora dos nuevos indicadores, Lo que le Pone y Lo que le Corta, citas en forma de minijuegos y varios lugares para salir de noche. Al fin, coche propio para tus salidas e inventario... ¡y vampiros!

Infomanía

➲ Protagonistas: Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), vampiros.
➲ Entorno: 3D ➲ Dificultad: Fácil ➲ Tiempo de aprendizaje: 20 minutos
➲ Ambientación: Casa, zonas recreativas, centro urbano ➲ Multijugador: No

EXPANSIÓN



Los Sims 2: Abren Negocios

➲ Compañía: Maxis ➲ Distrib.: EA España
➲ Coment. MM: 134 ➲ Punt. MM: 88

La principal novedad es que los Sims pueden montar una tienda, salón o exposición, y contratar empleados. Hay un toque estratégico de gestión a la hora de decidir sueldos, horas de trabajo y precios. Los robots y los ascensores también son bienvenidos.

Infomanía

➲ Protagonistas: Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), robots.
➲ Entorno: 3D ➲ Dificultad: Moderada ➲ Tiempo de aprendizaje: 30 minutos
➲ Ambientación: Casa, zonas recreativas, distrito comercial ➲ Multijugador: No

sión que inspira sobre el personaje... Pero hay una cosa que, desde luego, funciona, a la que –extrañamente– pocas veces se le saca partido... ¿Lo adivinas? Sí, se trata de la personalización.

CÁMBIALO TODO

Reconozcámoslo, a todos los jugadores nos gusta dejar nuestro toque personal: el nombre en lo más alto de la tabla de récords, el color del coche que vamos a conducir, o si el protagonista va a llevar barba o melena. Durante años estos toques personales se limitaron a dejarnos elegir entre varias opciones: las iniciales, el nombre y aspecto de los jugadores de tu equipo de fútbol... Pero entonces llegó «Doom» permitiéndonos crear mapas, usando las mismas herramientas que los programadores habían utilizado para diseñar el juego. De repente, teníamos en nuestras manos una serie de programas que nos permitían cambiar las texturas de los personajes, añadir efectos de ▶▶

HERRAMIENTAS PARA LOS SIMS 2

TALLER DEL CUERPO: Creas Sims personalizando, modificando o importando las texturas de la ropa, piel, ojos, pelo, etc.

DISEÑADOR DE CASAS PLUS: Modificas las texturas de las paredes, suelos, baldosas, vegetación y mucho más.

GESTOR DE CONTENIDO: Borras, ordenas y organizas todos los personajes, casas, objetos y texturas descargados de Internet.



LOS SIMS Y TODAS SUS EXPANSIONES



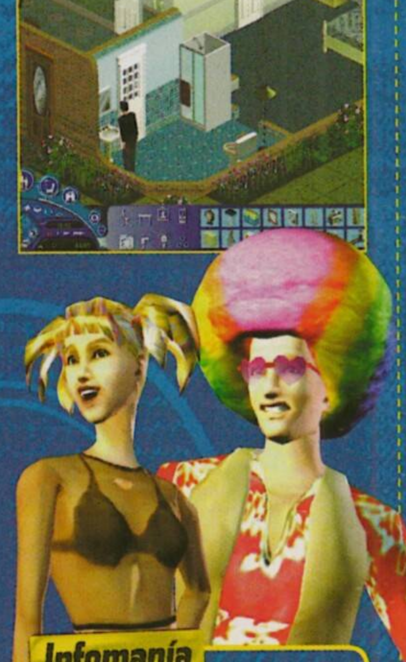


Los Sims

Compañía: Maxis Distrib.: EA España
Coment. MM: 62 Punt. MM: 85

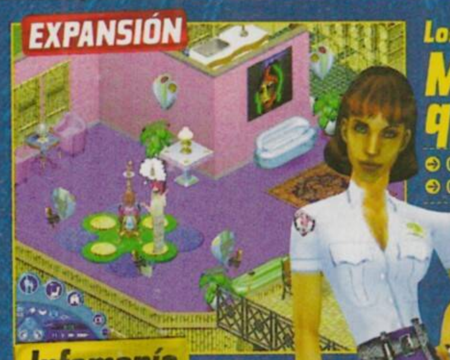
Años después de sacudir la industria sigue siendo un juego divertido y funciona en casi cualquier PC. El punto de partida es sencillo: una familia de Sims, de hasta ocho miembros, debe abrirse paso en la vida. El objetivo principal es cubrir sus necesidades, y buscar pareja y trabajo. Los Sims originales eran algo limitados: sólo existían niños y adultos, los niños nunca crecían, los mayores trabajaban todos los días y la nevera tenía comida infinita...

Aún así, su sencillez hace que sea el juego perfecto para iniciarse en el universo de Los Sims.



Infomanía

Protagonistas: Humanos (bebés, niños y adultos de ambos sexos)
Entorno: 2D Dificultad: Fácil
Tiempo de aprendizaje: 1 hora
Ambientación: Casa
Multijugador: No



EXPANSIÓN

Los Sims: Más vivos que nunca

Compañía: Maxis Distrib.: EA España
Coment. MM: 71 Punt. MM: 85

Es la expansión más floja, ya que no amplía la jugabilidad. Añade personajes como el Genio de la Lámpara, la Bruja o el robot mayordomo, mesa de pociones y, eso sí, cinco nuevas profesiones.

Infomanía

Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos). Entorno: 2D
Dificultad: Fácil Tiempo de aprendizaje: 10 minutos
Ambientación: Casa Multijugador: No

EXPANSIÓN

Los Sims: House Party

Compañía: Maxis Distrib.: EA España
Coment. MM: 76 Punt. MM: 60

Si quieres mejorar la vida social de tus Sims, nada mejor que instalar «House Party» para montar fiestas con el toro mecánico, la discoteca, y personajes como los revientafiestas y los bailarines eróticos. Verás qué ideas para los próximos cumpleaños... De tus amigos, claro.

Infomanía

Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos). Entorno: 2D
Dificultad: Fácil Tiempo de aprendizaje: 10 minutos
Ambientación: Casa Multijugador: No



EXPANSIÓN

Los Sims: Primera cita

Compañía: Maxis Distrib.: EA España
Coment. MM: No comentado
Punt. MM: No puntuado

Al fin los Sims pueden salir de casa. Ahora pueden acudir a un centro comercial para ir a bailar, salir de compras, cenar en un restaurante, y pasear por el parque. También incorpora más variables de carácter social.

Infomanía

Protagonistas: Humanos (bebés, niños y adultos). Entorno: 2D
Dificultad: Fácil Tiempo de aprendizaje: 15 minutos
Ambientación: Casa y centro comercial Multijugador: No

¡NOVEDAD! PACKS DE OBJETOS

EL PRÓXIMO 26 DE ABRIL ELECTRONIC ARTS ESTRENA UN NUEVO FORMATO DE CONTENIDO para «Los Sims 2». Se trata de los packs de objetos, de los que se espera una serie de entregas que amplíen aún más el contenido de las expansiones. Con el título de «Los Sims 2 Accesorios. Decora tu Familia» incluye 60 nuevos objetos con nuevo mobiliario, ropa, juguetes, disfraces y mucho más, basados en los temas Fantasía y Mundo Submarino. Eso, de momento...

Tres son las claves del éxito de la saga: la personalización, la inteligencia artificial... y que también atrae masivamente a las chicas

sonido, o diseñar los niveles del juego y, más tarde, los llamados mods.

La saga de «Los Sims» lleva la personalización hasta el extremo, pero con una importante diferencia: no diseñas monstruos ni bots que se comportan como autómatas, sino seres dotados de una revolucionaria Inteligencia Artificial que copian el comportamiento humano y, claro, les acabas cogiendo cariño.

En «Los Sims» y, especialmente en su continuación, puedes modificar persona-

Era en 2D y lo veías todo desde lejos, pero su encanto y jugabilidad aún se mantienen intactos. Después de todo, «Los Sims» original fue el juego que dio lugar a la revolución y además sigue generando un montón de contenido online extra, creado por su amplísima comunidad de seguidores.



Los Sims: De vacaciones

Compañía: Maxis · Distrib.: EA España · Coment. MM: 89 · Punt. MM: 70

Es la única de todas las expansiones que permite a los Sims salir de la ciudad: pueden ir de vacaciones a la playa o la montaña, en hotel, cabaña o tienda de campaña. Divertidos juegos en grupo y coleccionismo de premios, completan sus novedades.

Infomanía
- Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos) · Entorno: 2D
- Dificultad: Fácil · Tiempo de aprendizaje: 15 minutos
- Ambientación: Casa, playa y montaña · Multijugador: No



Los Sims: Animales a raudales

Compañía: Maxis · Distrib.: EA España · Coment. MM: 94 · Punt. MM: 60

La expansión más querida por los fans, ya que permite que los Sims cuiden de sus mascotas: perros, gatos, loros, y hasta tortugas. Los perros y los gatos tienen atributos de obediencia y es posible presentarlos a concursos.

Infomanía
- Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos), mascotas.
- Entorno: 2D · Dificultad: Difícil · Tiempo de aprendizaje: 30 minutos
- Ambientación: Casa, ciudad vieja · Multijugador: No



Los Sims: Superstar

Compañía: Maxis · Distrib.: EA España · Coment. MM: 101 · Punt. MM: 70

Los Sims reciben un nuevo contador, Fama, que marca su éxito en tres nuevas profesiones: moda, cine y música. Hay que superar minijuegos en el karaoke, los líos, la pasarela y esquivar a los paparazzi.

Infomanía
- Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos). · Entorno: 2D
- Dificultad: Fácil · Tiempo de aprendizaje: 20 minutos
- Ambientación: Casa, trabajo · Multijugador: No



Los Sims: Magia potagia

Compañía: Maxis · Distrib.: EA España · Coment. MM: 106 · Punt. MM: 75

La última ampliación de «Los Sims» sorprende por su toque de aventura: los Sims se han hecho con un libro de hechizos y deben resolver pequeños puzzles y minijuegos para encontrar los ingredientes. También pueden cocinar sus propias recetas.

Infomanía
- Protagonistas: Humanos (bebés, niños, y adultos).
- Entorno: 2D · Dificultad: Moderada · Tiempo de aprendizaje: 30 minutos
- Ambientación: Casa y centro comercial · Multijugador: No

MÁS SIMS EN EDICIONES ESPECIALES

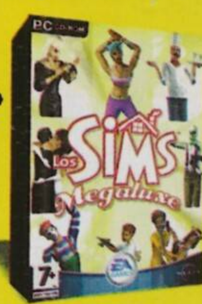
Si quieres ahorrar dinero, mira los packs que EA ha preparado...



LOS SIMS. LA FAMILIA AL COMPLETO. Precio: 44,95 €. El pasado 22 de marzo salió a la venta el primer pack oficial que reúne el juego original, «Los Sims», y sus siete discos de expansiones.



LOS SIMS GIGALUXE. Precio: 49,95 €. Incluye «Los Sims» y las expansiones: «Más Vivos que Nunca», «House Party» y «De Vacaciones». También contiene la herramienta Creador de Sims.



LOS SIMS MEGALUXE. Recopilación que incluye «Los Sims» y sus dos primeras expansiones: «Más Vivos que Nunca» y «House Party», junto al Creador de Sims. Tal vez no lo encuentres...



LOS SIMS DELUXE. Precio: 19,95 €. Recopilación que incluye «Los Sims» y su primera expansión, «Más Vivos que Nunca», además del Creador de Sims.

jes, casas, el terreno del barrio, materiales de construcción, ropas, objetos, comportamiento, la música, los vídeos que se reproducen en los televisores y mucho más. Siguiendo una inteligentísima estrategia, planificada al milímetro, Maxis ofrece a los jugadores potentes herramientas para cambiarlo todo, que a su vez son muy sencillas de manejar, y cómodos métodos de descarga, intercambio de contenido y creación de comunidades de fans, para que los juegos se mantengan en continua renovación. Puedes descargar docenas de miles de personajes, casas y decorados, y disfrutar con los miles de retos que proponen los propios fans. No es extraño que muchos jugadores lleven jugando varios años sin cansarse.

EN CONTINUA EVOLUCIÓN

Maxis también se ha encargado de mantener viva la llama, lanzando expansiones que cambian la jugabilidad y se integran con el juego y el resto de expansiones. Así, no tienes la sensación de que estás jugando con añadidos, sino a un único gran juego que ofrece muchas formas distintas de divertirse: puedes optar por evolucionar a una familia o centrarte en un personaje concreto; hacerles felices o infelices; crear sus propios negocios o enviarles a la universidad; jugar a los minijuegos de las citas o las juergas con los amigos; convertir a tus Sims en vampiros o en ▶▶



ELIGE TU JUEGO DE LOS SIMS

	LOS SIMS 2				LOS SIMS	
	LOS SIMS 2	**LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS**	**LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS**	**LOS SIMS 2: ABREN NEGOCIOS**	**LOS SIMS**	**LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA**
AÑO	2004	2005	2005	2006	2000	2000
PRECIO	59,95 €	29,95 €	29,95 €	29,95 €	44,95 € (con todas las expansiones)	9,95€
IDIOMA	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano
PEGI/ADESE	7+	12+	12+	12+	7+	7+
WEB	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com
ENTORNO	3D	3D	3D	3D	2D	2D
TIPOS DE NECESIDADES	8	8	8	8	8	8
TIPOS DE HABILIDADES	7	7	7	7	6	6
TIPOS DE ASPIRACIONES	5	5	7	5	0	0
TIPOS DE AFINIDADES	0	0	19	19	0	0
INFLUENCIAS	No	Sí	No	Sí	No	No
PROFESIONES	10	14	10	10	10	15
AMBIENTACIÓN	Casa, zonas recreativas	Casa, zonas recreativas, campus	Casa, zonas recreativas, centro urbano		Casa	Casa
DIFICULTAD	Fácil	Moderada	Fácil	Moderada	Fácil	Fácil
TUTORIAL	Sí	No	No	No	Sí	No
PROTAGONISTAS	Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), alienígenas	Humanos (bebés, niños, adolescentes, jóvenes, adultos, ancianos), zombis	Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), vampiros	Humanos (bebés, niños, adolescentes, adultos, ancianos), robots	Humanos (bebés, niños y adultos)	Humanos (bebés, niños y adultos)
MODOS INDIVIDUALES	1	1	1	1	1	1
PERSONAJES CONTROLABLES	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8
MISIONES	Sí (miedos y deseos)	Sí (miedos y deseos, carrera universitaria)	Sí (miedos y deseos, citas)	Sí (miedos y deseos, negocio)	No	No
PERSONALIZACIÓN	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos
EDITORES	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Personas, casas, decoración	Personas, casas, decoración
DESCARGAS OFICIALES	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, videos, zonas comunitarias	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, videos, zonas comunitarias	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, videos, zonas comunitarias, coches	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, videos, zonas comunitarias	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música
DESCARGAS DE FANS	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, zonas comunitarias	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, zonas comunitarias	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, zonas comunitarias	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, zonas comunitarias	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música
GRÁFICOS	9	9	9	9	7	7
SONIDO	7	7	7	7	6	6
JUGABILIDAD	8	9	9	9	8	6
CALIDAD/PRECIO	9	8	8	9	8	5



►► alienígenas... ¡o en vampiros alienígenas! Las combinaciones son infinitas y las formas de jugar, muy diferentes..

Maxis tiene pensado lanzar siete expansiones de «Los Sims 2», pero ya hay rumores sobre el posible desarrollo de «Los Sims 3»...

LAS CHICAS SON GUERRERAS

El otro gran pilar del éxito de «Los Sims», es que se trata de la única saga de los videojuegos, tanto en PC como en consola, en el que las chicas son mayoría. Según los últimos estudios de EA, el 60% de los jugadores de «Los Sims» son mujeres, un dato completamente insólito, ya que en cualquier otro juego este porcentaje no llega ni al 10%. Pero, ¡ojo!, eso no significa que sea un juego para chicas; al contrario, como ocurrió en sus buenos tiempos con «Tetris», o ahora con «Nintendogs», con «Los Sims» se divierten igual tanto los chicos como las chicas. Todo el mundo encuentra un aspecto del juego a su medida, desde la creación del Sim más ligón del mundo, hasta la construcción de casas, las gamberradas universitarias o el montaje de una fábrica de robots.

En realidad casi no tienes que elegir porque la elección de un juego no excluye a todas sus expansiones... Para empezar tienes a «Los Sims» –más asequible, menos exigente y con mayor número de expansiones– por un lado y a «Los Sims 2», con todas sus mejoras, por otro.

LOS SIMS						
LOS SIMS: HOUSE PARTY	LOS SIMS: PRIMERA CITA	LOS SIMS: DE VACACIONES	LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES	LOS SIMS: SUPERSTAR	LOS SIMS: MAGIA POTAGIA	
2001	2001	2002	2002	2003	2003	AÑO
9,95 €	9,95 €	9,95 €	9,95 €	9,95 €	9,95€	PRECIO
Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	IDIOMA
7+	7+	7+	7+	7+	7+	PEGI/ADESE
www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	WEB
2D	2D	2D	2D	2D	2D	ENTORNO
8	8	8	8	8	8	TIPOS DE NECESIDADES
6	6	6	6	6	6	TIPOS DE HABILIDADES
0	0	0	0	0	0	TIPO DE ASPIRACIONES
0	0	0	0	0	0	TIPOS DE AFINIDADES
No	No	No	No	No	No	INFLUENCIA
10	10	10	15	13	10	PROFESIONES
Casa	Casa, centro comercial	Casa, playa y montaña	Casa, ciudad vieja	Casa, trabajo	Casa, ciudad mágica	AMBIENTACIÓN
Fácil	Fácil	Fácil	Difícil	Fácil	Moderada	DIFICULTAD
No	No	No	No	No	No	TUTORIAL
Humanos (bebés, niños y adultos)	Humanos (bebés, niños y adultos)	Humanos (bebés, niños y adultos)	Humanos (bebés, niños y adultos), animales	Humanos (bebés, niños y adultos)	Humanos (bebés, niños y adultos)	PROTAGONISTAS
1	1	1	1	1	1	MODOS INDIVIDUALES
De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	PERSONAJES CONTROLABLES
No	No	No	No	Sí (profesiones)	Sí (ingredientes hechizos)	MISIONES
Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	PERSONALIZACIÓN
Personas, casas, decoración	Personas, casas, decoración, ciudad	Personas, casas, decoración, exteriores	Personas, casas, decoración, ciudad	Personas, casas, decoración, trabajo	Personas, casas, decoración, ciudad	EDITORES
Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	DESCARGAS OFICIALES
Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	DESCARGAS DE FANS
7	7	7	7	7	7	GRÁFICOS
6	6	6	6	6	6	SONIDO
6	7	8	9	8	8	JUGABILIDAD
5	7	8	9	7	8	CALIDAD/PRECIO

Al atraer a los habituales jugadores masculinos y sumarle un mercado vetado para otros juegos, el de las chicas, es fácil entender que se haya convertido en la saga más vendida de la historia.

TODO EN UNO... BUENO, EN DOS

No hay que olvidar que detrás de todas estas cifras hay dos entregas de un juego único, dotado de una inteligencia artificial asombrosa, unos gráficos y animaciones espectaculares, un diseño de juego versátil, prácticamente perfecto ampliable con un montón de expansiones. Ver cómo los Sims se relacionan entre sí, o reaccionan con una animación, sigue impresionando como el primer día, casi seis años después de su lanzamiento.

Pero, por encima de todo, nos quedamos con la visión de un hombre modesto y genial que creyó que su "casitas de muñecas" podría interesar a algunos jugadores... Y le damos infinitas gracias por ello. Will Wright no se equivocó. ■ J.A.P.

NUESTROS FAVORITOS

Si juegas con los sims acabas queriéndolos a todos pero, así, entre nosotros, podemos decirte cuales son nuestros más mimados.

» LOS SIMS. ANIMALES A RAUDALES: Hay algo inquietante en un ser artificial –un Sim– que cuida y educa a otro ser artificial –una mascota–. Además, son tan monas...

» LOS SIMS 2. NOCTÁMBULOS: ¿A quién no le gusta salir por la noche a divertirse y a ligar? Y, encima, con coche propio... bueno, pues eso.

» LOS SIMS 2. ABREN NEGOCIOS: Es como un pequeño juego de estrategia dentro de los Sims. Aparte, lo bien que sienta ser el jefe y despedir a los empleados ineptos...



La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¡Táctica secreta!

Cámara voladora

TRUCO » CÁMARA LIBRE
» «CIVILIZATION IV»



Que no, que no tienes que conformarte con acercar y alejar la cámara utilizando la ruedecita de tu ratón. Ahí va una manera sencilla de liberar la cámara que te permitirá moverla a casi cualquier ángulo:

- Entra en Mis documentos/Mis juegos/Sid Meier's Civilization 4 y abre el archivo "civilizationIV.ini"
- Como siempre, haz una copia de seguridad del archivo antes de tocar nada.
- Luego edita el archivo con un editor de textos y donde dice "AllowFlying = 0" pon "AllowFlying = 1".
- Carga el juego, y una vez dentro de una partida, pulsa Alt + Ctrl + F para activar la cámara libre con la que podrás ver tus ciudades desde una perspectiva nueva. Concretamente, la que tú mismo quieras establecer.

Tú manda, que yo administraré

» ACTUALIDAD » ESTRATEGIA DE GESTIÓN

De un tiempo a esta parte parece que la estrategia ha decidido abordar un camino en el que la apuesta fundamental es el espectáculo y la acción, sacrificando a veces por ello la profundidad estratégica y las posibilidades tácticas, que son los atributos estrella de un género como el nuestro. Así las cosas, parece que últimamente sólo aparecen títulos sobre grandes batallas, históricas o de fantasía, en las que lo que los efectos y las explosiones protagonizan la acción.

Al servicio de los ciudadanos

Pero, ¿alguien se acuerda de los juegos de gestión? ¿Qué fue del abuelo de todos, «Sim City»? El otro día, sin ir más lejos, un lector nos preguntaba por la quinta entrega de este clásico. La estrategia de gestión se ha ocupado de industrias, redes ferroviarias, hospitales, cadenas de pizzas y hasta de familias mafiosas. Ahora, llegan dos juegos que pueden poner el género de actualidad, «Tycoon City: New York» y «City Life».

El primero, es una revisión del concepto de «Sim City», y desde el despacho de un alcalde, puedes conceder licencias para la apertura de restaurantes, contratar conciertos de verano e incluso montar desfiles. En «City Life» tendrás que convertirte en una especie de experto en clases sociales. En ambos las ciudades están diseñadas en 3D y se muestran repletas de vida. Así que, ¡hala, a cavar zanjas!



▲ Parece que los aficionados a los juegos de construir y administrar ciudades estamos de enhorabuena.



▲ Los juegos de este tipo son muy capaces de recrear el trasiego de los habitantes de una

No te lo pierdas

Arte y humor Imperial

» COMUNIDAD » VIÑETAS CÓMICAS Y FAN ART DE «AGE OF EMPIRES III»

Si eres de los que tiene inquietudes artísticas y quieres explorar tu talento creativo, te proponemos la visita a una interesante exposición. No, no se trata de un museo, sino de una galería online que reúne viñetas, ilustraciones y chistes de los aficionados, inspiradas en «Age of Empires III». Es fácil, claro, recibir una visita de las musas cuando estás enfrascado en juegos con semejante acabado artístico. ¿Lo harías tú mejor? Pues inténtalo.



Lo encontrarás en: aoe3.heavengames.com/gallery/view_album.php?set_albumName=fanart

Punto de encuentro

¡Sólo para Civadictos!

» ACTUALIDAD » «CIVILIZATION IV»

¿Quieres sumarte a una de las mayores comunidades de Civilization en castellano? Eso es, precisamente "CivAdictos". Partiendo de un sitio web dedicado a la saga desde 1.998, sus contenidos se han ido actualizando con cada entrega y aportación de sus usuarios. Ahora, con la aparición de «Civilization IV» y gracias a la colaboración de Take Two España esta comunidad se moderniza y da lugar al proyecto "CivAdictos", un lugar de reunión para los apasionados a «Civilization» con guías, noticias, parches, un foro... De todo.

Lo encontrarás en: www.civadictos.com

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

¡Tres de golpe! Aventuras a la japonesa

» ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN DE CAPCOM

Una de las preguntas que más se repite en los e-mails que llegan al buzón de la Comunidad de Aventuras es la siguiente: "¿Saldrá «Resident Evil 4» para PC?" Pues bien, no sólo va a salir en breve, sino que vendrá acompañado de otras dos aventuras de acción de Capcom. Los tres juegos serán distribuidos por Ubisoft y dispondrán de un lanzamiento progresivo, a partir de marzo.

» ***Resident Evil 4:*** Ganador de múltiples premios de "Juego del Año" Para Gamecube y PS2, la versión para PC de «Resident Evil 4» ya se ha convertido en uno de los títulos más esperados. En esta cuarta parte manejamos a Leon S. Kennedy, un policía que debe rescatar a la hija del presidente de USA.

» ***Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition:*** Dante, mitad hombre, mitad demonio, además de trabajar como detective en la agencia Devil May Cry, tiene que impedir que su hermano gemelo, Vergil, libere a sus hordas demoníacas. Esta edición especial aumenta la velocidad de juego un 20%, añade un nuevo personaje jugable y nuevos enemigos, y equilibra la dificultad.

» ***Onimusha 3: Demon Siege:*** Una saga ambientada en el Japón medieval, en donde los samuráis luchan contra los demonios, aunque en este capítulo también se incluyen niveles ambientados en el París actual, durante los cuales controlamos al personaje que interpreta el mismísimo Jean Reno, actor francés de origen español.

Sigue jugando

Un bastión inexpugnable

» DESCARGAS » UTILIDADES PARA «STRONGHOLD 2»



» ***Construir un castillo no es tarea fácil,*** y ya con el editor la cosa se complica. Pero para ayudarte la comunidad de aficionados ha desarrollado una serie de utilidades que te facilitarán el proceso de cualquier creación. Luego, no olvides compartir ese mapa multijugador que tanto te ha costado diseñar...

Lo encontrarás en: *stronghold2.heavengames.com/downloads/lister.php?category=utilities*

Nuevos frentes

» DESCARGAS
» CAMPAÑAS PARA «EMPIRES»



» ***Es fácil perder el interés por un juego*** cuando te lo has terminado diez veces y te sabes las campañas. Pero, ¿por qué no echas un vistazo y te bajas campañas nuevas? Concretamente de «Empires» hemos encontrado una lista bien larga. Y algunas son realmente buenas.

Lo encontrarás en: *empires.heavengames.com/downloads/lister.php?category=campaigns*

Cambio de estilo

CSI 3 pasa a las 3D

En el laboratorio contra el crimen

» NOTICIAS » LOS JUEGOS QUE VIENEN



» ***La saga de «C.S.I.» alcanza su tercera entrega.*** En esta ocasión Ubisoft ha encargado el juego a TellTale, compañía que también está a cargo del desarrollo de «Sam & Max 2». Esta nueva entrega, lleva el título «C.S.I. Dimensions of Murder» y las cosas cambian mucho. Romperá por completo con lo que hemos visto en los anteriores juegos inspirados en la famosa serie de televisión, al utilizar un entorno gráfico 3D en el que podrás controlar directamente a los protagonistas y usar, virtualmente, todas las herramientas y dispositivos de la Unidad Móvil de análisis GMC. Prepárate a controlar a Grissom, Catherine y compañía, mientras resuelven cinco nuevos casos. Y recuerda que las pruebas nunca mienten...

Curiosidad

Más de Monkey Island

» ARTE » BOCETOS Y PERSONAJES



» ***Lo comentamos hace unos meses:*** Lucasfilm tuvo en mente una película de animación de Monkey Island... Sin embargo, Anthony F. Stacchi, guionista de la peli, sigue sacando a la luz los bocetos que se diseñaron, los últimos con el propio Guybrush Threepwood. Y, mientras, los rumores sobre una quinta parte de la saga siguen creciendo...

Lo encontrarás en: *www.stacchi.com/folio/*

Aventuras online

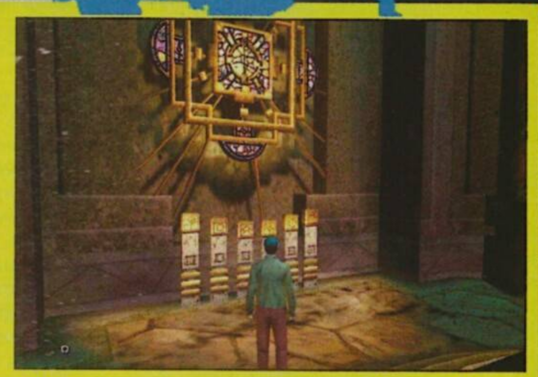
Uru Online, regresa

Cyan apoya a los fans

» COMUNIDAD » SERVIDORES ONLINE

» ***Si has jugado a «URU: Ages Beyond Myst»,*** seguro que recuerdas su peculiar modo online. Conocido como "Until Uru", se cerró hace dos años aunque sus seguidores lo han mantenido en servidores privados. El caso es que ahora, Cyan ha anunciado que volverá a ofrecer un servidor oficial, que se llamará D'mala. Para apuntarte gratuitamente, debes poseer una copia de «URU: Ages Beyond Myst» y recibir una invitación.

Lo encontrarás en *www.agongame.com y mystembassy.net/dmalafaq.html*



▲ Una aventura online, cuyo argumento podía tomar cualquier rumbo. ¡Gran idea!, aunque limitada a los seguidores de «Uru».

Adictos.com
...tu dosis diaria de Civilization
DEMIA DESCARGAS FORO
las páginas de nuestros amigos!

Ponte al día

Nueva comunidad para F.E.A.R.

ACTUALIDAD · PÁGINA WEB



Poco a poco «F.E.A.R.» va demostrando que puede tener una comunidad tan grande como las de «Battlefield» o «Half-Life» y "Lost Contact" es una prueba de ello. Se trata de una página web de visita obligada para los amantes del juego. Encontrarás noticias sobre parches, diversos mods en desarrollo y un concurso de mapas y mods.

Lo encontrarás en: *www.3dactionplanet.com/fear/*

Más expansiones para Half-Life 2

ACTUALIDAD · «HALF-LIFE 2»



Ya queda poco para poder echarle el guante a «Aftermath», la primera expansión oficial de «Half-Life 2», aunque desde ahora con un nombre diferente: «Episode One». Este cambio de denominación se debe a que está previsto más contenido para «Half-Life 2», aunque parece que no se han roto mucho la cabeza pensando en futuros nombres.

El difícil desarrollo de S.T.A.L.K.E.R.

ACTUALIDAD · «S.T.A.L.K.E.R»



El futuro de un juego tan esperado como «S.T.A.L.K.E.R.» es más incierto que nunca. Por un lado, se rumorea que THQ ha retirado la financiación del proyecto, mientras que otros claman que parte del equipo de desarrollo de GSC Game World ha sido desplazado a otro proyecto. Incluso una tercera fuente asegura que los retrasos se deben a la implementación de un nuevo motor gráfico. Un culebrón que habrá que seguir para ver cómo acaba todo.

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Halo 2 para Windows Vista

ACTUALIDAD · EL LANZAMIENTO DE «HALO 2»

No hay duda de que «Halo» es el santo y seña de los amantes de la acción en primera persona para consola. En PC no es exactamente así, vale, ya que muchos juegos como «Half-Life 2» o «F.E.A.R.» -y buena parte del género- están ya bastante por delante. Además, ya vimos que la adaptación de «Halo» para PC conservaba, sin duda, las virtudes de la versión para Xbox pero no aprovechaba la superior potencia de nuestras máquinas. La optimización tampoco era para tirar cohetes y, lo que es más grave, las novedades respecto al original fueron escasas. Aún así, resultó un gran juego gracias a una física excelente y a un desarrollo de la acción muy acertado.

Sin novedad en el frente

Su continuación ha sido anunciada recientemente para PC, aunque en exclusiva para el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista. Lo esperábamos, sí, pero en otras "ventanas"... El caso es que «Halo 2» fue lanzado hace más de un año para Xbox y, por lo que han declarado los chicos de Bungie Software -responsables del proyecto-, se tratará de una conversión total, con la única novedad de poder crear mapas multijugador.





▲ En «Halo 2» se aprecia una evolución técnica notable respecto de la primera entrega, pero en PC y en Xbox 360 podría dar mucho más de sí.



▲ «Halo 2» incorporará modalidades de combate multijugador y un editor de mapas pero, ¿qué sentido tiene limitarlo a Windows Vista?

¿Se repetirá la historia?

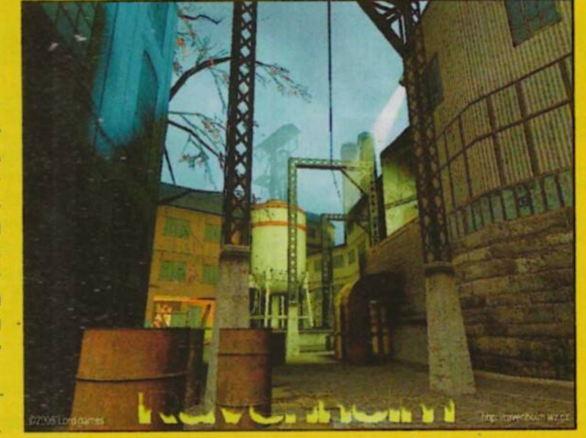
Ahora, respecto a la nueva entrega, «Halo 3» -que ya está en desarrollo-, nos surgen varias cuestiones: ¿Por qué está prevista sólo para Xbox 360, que tecnológicamente está más cercana a los ordenadores actuales? ¿Habrá por fin un «Halo 3» para PC cuyo lanzamiento coincida con el de consola? ¿Y, si es así, será obligatorio disponer de Windows Vista -un sistema operativo que requerirá más recursos que el actual XP- para disfrutar de un juego que ha sido creado para una plataforma inferior a cualquier PC actual? Aún es pronto para saberlo, pero lo que todos deseamos es no tener que esperar al lanzamiento de otro sistema operativo para verlo en PC. Y, la verdad, si parecía que iba a servir de algo que la arquitectura de Xbox fuera similar a la de PC... no se está notando gran cosa.

De vuelta a Ravenholm

DESCARGAS · NUEVO MOD PARA «HALF-LIFE 2»

Tras unos cuantos meses de tensa espera y promesas bastante suculentas, **ya se encuentra disponible la versión final de «Ravenholm», una modificación para un jugador que, como su nombre hace suponer, amplía los acontecimientos que vivimos en el capítulo seis de «Half-Life 2». En él tendrás la oportunidad de enfrentarte a cientos de criaturas y puzzles marca de la casa y, lo que es mejor, podrás enterarte del argumento al completo ya que sus creadores, de procedencia checa, han tenido la feliz idea de traducirlo a diferentes idiomas, entre ellos el castellano. Si pasaste miedo en el Ravenholm de «Half-Life 2» prepárate, porque esta modificación puede ser espeluznante. ¡Genial!**

Lo encontrarás en: ***ravenholm.wz.cz/english.html***



Sigue jugando en el DVD

Clones y tramposos

DESCARGAS
ACTUALIZACIÓN «F.E.A.R.»

Ya se encuentra disponible el parche que actualiza «F.E.A.R.» **a la versión 1.03 que incluye tres nuevos mapas multijugador entre otras cosas. Pero lo más destacable es la introducción del software PunkBuster, que es el más eficaz para evitar la intervención de tramposos en partidas online.**

Lo encontrarás en:
ftp://content.vugames.com/wk021606/FEAR%201.03%20Patch/

¡A las armas!

Boicot a Gun

ACTUALIDAD «GUN»

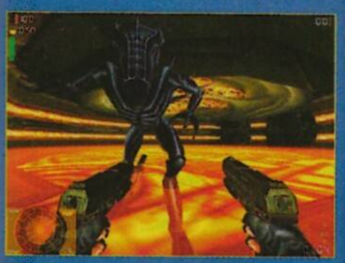


La Asociación por el Desarrollo de los Indios Americanos ha criticado a Activision por el contenido, supuestamente dañino, referente a los indios americanos en el juego «Gun». Han decidido boicotear el mismo mediante una petición de firmas para que se retire el juego de los puntos de venta. Por su parte, Activision ha declarado que no era su intención ofender a nadie. ¡Vaya culebrón!

Lo encontrarás en:
www.boycottgun.com

¿Quieres más aliens?

COMUNIDAD «AVP 3»



Ya no es necesario rezar o cruzar los dedos para que una compañía saque el juego que tú quieras. Ahora lo que se lleva es pedirlo tú mismo a través de Internet mediante miles de firmas. La nueva petición afecta a Fox Interactive y a un futurible y muy deseado «Aliens vs. Predator 3» y, la verdad, nos unimos encantados a la petición.

Lo encontrarás en:
www.petitionspot.com/petitions/avp3

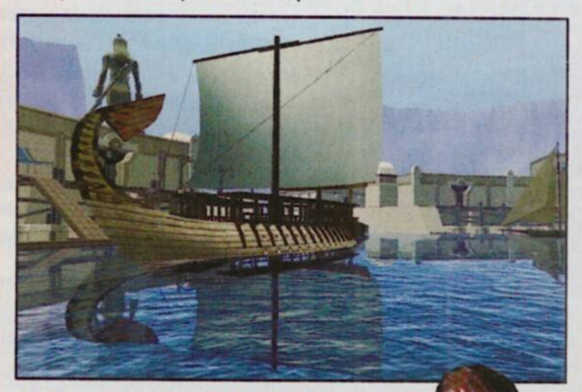
Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Vanguard: Saga of Heroes

ACTUALIDAD/OPINIÓN «VANGUARD: SAGA OF HEROES»

En el año 2.004 oímos por primera vez hablar de este título, pero fue sobre todo en 2.005 cuando las noticias sobre el juego que estaba desarrollando Sigil Games, estudio formado por algunos de los creadores de «EverQuest», inundaron la prensa. Ahora, en vísperas de su lanzamiento, «Vanguard: Saga of Heroes» se presenta como un MMORPG de tercera generación que apuesta por la jugabilidad, sin miedo a enfrentarse a los problemas del género y con un enfoque novedoso que, creemos, puede dar buenos frutos.



En el punto medio está la virtud

Uno de esos "problemas del género" está en el reparto de PNJs (personajes no jugadores) entre los distintos grupos. Hasta hace poco, lo normal era que los jugadores "acampasen" en aquellas zonas donde sabían que iban a aparecer personajes interesantes. Poco a poco se fueron creando normas basadas en el respeto y, al final, en casi todos los juegos, aquello parecía una carnicería donde el último en llegar pedía la vez, y por supuesto si alguien se "colaba" la bronca estaba asegurada. Hace poco, surgieron las famosas instancias de aventura privada. Nadie te molesta, vale, pero lo cierto es que el abuso de estas zonas ha hecho que muchos títulos pierdan el encanto del multijugador online. La apuesta de «Vanguard» se situará en el punto medio. Según parece, el juego no tendrá instancias, para no estropear su aspecto social; sin embargo, en determinados casos, los grupos podrán activar misiones dentro de una zona común que les darán la posibilidad, al finalizarlas, de disponer de PNJs "dorados" a los que sólo podrán atacar ellos ya que han hecho la "ruta de mazmorra". ¿Funcionará?

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.vanguardsoh.com**

¿Sabías que...

...se han puesto medidas para evitar la superpoblación de algunos servidores de «World of Warcraft»? El sistema implementado impedirá que mientras haya cola de espera en algún reino se puedan crear nuevos personajes en él. ¡Se acaban las horas punta de entrada!

Con los deberes hechos...

Pirates of the Burning Sea: La guía del Capitán

Antes de lanzarte al abordaje y buscar la fama **en el mar Caribe, convendrá que conozcas hasta el último detalle de tu barco. Por suerte, Flying Lab Software, ha puesto a tu disposición una completísima guía de «Pirates of the Burning Sea» que incluye descripciones, historia, fotos, tácticas y estrategias de cada uno de los navíos del juego e incluso una comparativa con otros barcos similares. Si no te echas a la mar, es porque no quieres.**



Lo encontrarás en: **www.flyinglab.com/pirates/shipguide/**

Y además...

Para toda la vida...



Desde el 23 de febrero todos los que tengan una cuenta en «Settlers of Ganareth» **tienen ocasión de poner a prueba su valor. Un nuevo Dragón, más terrorífico y destructivo, como resultado del cruce de varias especies, está a punto de nacer. Tu misión será encontrar los huevos de este Dragón del Apocalipsis antes de que eclosionen. La recompensa por encontrarlos, y salvar así las tierras de Ganareth, será una cuenta gratuita de por vida de «Dark and Light».**

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Llévate la pasta por trackmaniaco

COMUNIDAD » CAMPEONATOS OFICIALES Y COMPETICIONES ONLINE » TRACKMANIA NATIONS.



Si eres un fan de «Trackmania» tienes la oportunidad de sacarle beneficio contante y sonante de tu pericia al volante. Hablamos del medio millón de euros que reparte en premios la Electronic Sports World Cup 2006.

¿Dispuesto a competir?

Ya puedes instalar «Trackmania Nations ESWC», un juego completo y gratuito desarrollado para competir en la ESWC 2006 y que puedes encontrar en el DVD de este mes. Te vas a encontrar con idéntica mezcla de velocidad y habilidad en circuitos con plataformas y loopings, pero con un escenario "estadio" ideal para la competición online o el enfrentamiento en red. Si todavía no conoces «Trackmania», no te preocupes porque dispone de modos de práctica para un solo jugador con diferentes niveles de habilidad.

En la página de Fraglider se van a organizar las competiciones nacionales de las que saldrán los jugadores de la gran final, que se celebrará desde el 28 de junio al 2 de julio en París. Velocidad, competición online, premios en metálico y encima ¡gratis!





MÁS INFORMACIÓN: *www.trackmanianations.com/indexUk.php • fraglider.oninet.pt/es • www.trackmania-eljuego.com • www.esworldcup.com/2006/?act=document_info&id_document=39*

A Rebufo

Amplía tu garaje



Es genial ganar coches en «NFS Most Wanted» pero luego no hay forma de meterlos en la tienda en el modo carrera. Menos mal que la utilidad «NFSMW Shop Special», permite añadir hasta 50 coches. Y si no quieres que te lo arañen protégelo con el mod «NFSMW Traffic Hack».

Lo encontrarás en: *www.nfs-planet.de y www.nfsuspain.all-inone.net/*

Y no te pierdas...

¡Más Crashday!

A punto de salir en España «Crashday» ya consolida una enorme comunidad de jugadores dispuestos a plantar cara en el asfalto. En la página oficial del juego ya podéis descargar nuevos coches. Son tan bonitos que casi da pena ver como se ceban sobre ellos los misiles, las balas y los parachoques. ¡Atento, el juego sale ya!

Lo encontrarás en: *www.atari.com/crashday*

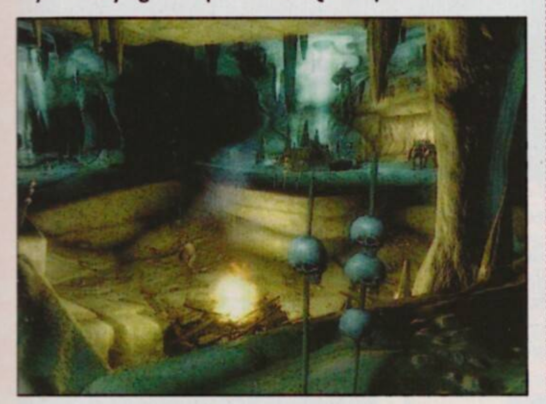
Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Realismo gráfico vs. Interactividad

TECNOLOGÍA » «THE ELDER SCROLLS IV. OBLIVION»

Internet es un hervidero de comentarios sobre «Oblivion». Todo ha surgido a raíz de la publicación de un vídeo del juego, en el que los fans han percibido la desaparición de ciertos elementos gráficos que estaban presentes en lo que Bethesda dejó ver del juego en el pasado E3. ¿Qué ha pasado al final?



Luces y sombras

La compañía había prometido que todos los objetos proyectarían sombras, cosa que ahora parece limitarse a árboles, personajes y los objetos que éstos portan. Pero ante la complejidad técnica que ello supone, –teniendo en cuenta el altísimo grado de interacción que permite «Oblivion» para manipular cualquier objeto que encuentres– al final se ha optado por un compromiso intermedio entre interactividad y realismo gráfico.

¿Es acertada la decisión de potenciar la interactividad sacrificando parte de su apartado visual? En el caso de «Oblivion» nosotros creemos que la decisión ha sido muy razonable. Y tú, ¿estás de acuerdo? Envíanos tu opinión al buzón ***lacomunidad@micromania.com*** Esperamos tu e-mail.

MÁS INFORMACIÓN EN: ***www.elderscrolls.com***

¡De lujo!

Una mansión para Morrowind



Un fiel seguidor de «The Elder Scrolls» merecía un mod así. Se trata de la estupenda mansión Abu Manor, situada en Ald-Ruhn, detrás del templo. Dentro de ella encontrarás mucho lujo y un anillo de teleportación frente a la chimenea y jarras de alquimia para cualquier ingrediente de «Morrwind» y «Bloodmoon», aunque no encontrarás armas. No olvides visitar su precioso invernadero.

Lo encontrarás en: *www.morrowind-mod.com/Abu%20Manor%20Information.html*

¡En primicia!

Mazmorras en construcción

Los rumores sobre el primer juego de rol individual de NCSoft han quedado aclarados tras la aparición de «Dungeon Runner» en el Taipei Game Show, una de las ferias de videojuegos más prestigiosas del continente asiático. Aunque todavía hay pocos detalles acerca de su desarrollo, parece que estará a caballo entre la profundidad argumental de «Neverwinter Nights» y la acción de «Dungeon Siege 2».

El periscopio



Combate naval en Dangerous Waters

Este mes hemos sabido de la aparición de unos cuantos juegos inesperados que contribuyen a animar nuestro género, especialmente, en el ámbito de la simulación naval. Además de la expansión de «Silent Hunter III», la distribuidora Virgin Play ha confirmado el lanzamiento de «Dangerous Waters» para finales de abril. Se trata de un simulador de combate naval moderno. Además de controlar destructores, submarinos «Dangerous Waters» nos permitirá realizar misiones en helicópteros Black Hawk y en aviones de lucha anti-submarina P3 Orion. Antento porque se trata de un simulador que realmente promete y ya el en el resto de Europa y EE.UU. ha cosechado muy buenas críticas.

Lo encontrarás en: www.scs-dangerouswaters.com

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Aires de renovación

ACTUALIDAD » NUEVOS JUEGOS Y ACTUALIZACIONES

Hay que ver lo que son las cosas, meses sin novedades y en unas pocas semanas, el género se pone al día. A lo largo de marzo, hemos sabido de algunos de los simuladores, añadidos y expansiones más importantes del año. Y, como la actualidad no suele ser muy movidita en nuestro género, vamos a hacer un buen repaso para que no se te escape nada.

Grandes esperados, parches y sorpresas

La mejor y más importante noticia, es la llegada de «X-Plane Revolution», una nueva entrega de la magnífica serie de simulación que consigue ir más allá en realismo, personalización y gráficos... Te pondremos al día de todo tras su inminente lanzamiento.

También hay que señalar la aparición de nuevos parches para «Pacific Fighters», v 4.03 y 4.04, con nuevos aviones pilotables y controlados por la IA del juego.

Por último, te detallamos a continuación, los nuevos extras de la serie Just Flight para «Flight Simulator 2004» que saldrán de aquí al verano y que traen interesantes aeronaves consigo...

Extras para «Flight Simulator 2004»

Proein distribuye los títulos de Just Flight en España.
Más información en: www.proein.com

757 Professional



Disponible en abril, **basado en el famoso avión comercial.**

777 Professional



Ya disponible **para volar con el gigante de la Boeing.**

C-130 Hercules



Desde finales de marzo **trae el célebre avión de transporte.**

SR-71 Blackbird



En primavera **podrás volar en el más veloz avión espía.**

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Entrenadores de la casa

COMUNIDAD » MANAGER ONLINE » «PC LIGA»

Ya hablamos de «Championship Manager Online» el mes pasado, el primer manager deportivo persistente del género. Pero como estará en inglés, si no dominas el idioma, apúntate a «PC Liga», un manager 100% español, online y persistente. Y como se juega directamente en el servidor dedicado, con una simple cuenta, no hay que instalar nada.



«PC Liga» es un manager completísimo porque puedes controlar, prácticamente, todas las facetas imaginables del entrenador y del presidente. Al darse de alta el sistema nos asigna un equipo disponible en las ligas que se abren casi continuamente porque hay miles de jugadores.

Para místers de la gestión táctica

Los partidos se juegan –aunque sin visualización ni interacción– entre las 21 y las 22, de lunes a viernes y el resto del tiempo puedes efectuar todas las acciones mediante una interfaz intuitiva. Como "míster" hay que gestionar los entrenamientos, diseñar las tácticas ofensivas y defensivas, buscar nuevos fichajes y hasta ojear a los juveniles. Y si tienes madera de mandamás, como presidente tendrás que controlar las finanzas, los contratos de publicidad o la ampliación del estadio. En total, hay ocho secciones diferenciadas para ejercer un control total del club. Destacan las secciones de comunidad, como los foros y hasta un periódico online en el que los jugadores hacen de reporteros.

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.pcliga.com**

Lo que dice el respetable

Vuelve el mito



Ya sabrás que Codemasters **está desarrollando «Sensible Soccer 2006», una puesta al día del mítico título tan popular en las recreativas. Saldrá durante el verano, pero mientras llega, te recomendamos que visites las páginas de aficionados a la saga, donde encontrarás versiones actualizadas del genial «Sensible Soccer 98» y un sinfín de recursos para ir practicando o recordando...**

Lo encontrarás en: **www.purplesensi.co.uk y www.sensi98.2ya.com**

La prórroga

¿Te apuntas a las ligas nacionales?

La más completa página de recursos española de «FIFA 06», ha estrenado un nuevo diseño con más secciones. Continúan al rojo los foros y el chat, pero, si lo que buscas es competir, también tiene secciones en las que se organizan las mejores ligas nacionales y se informa de los torneos oficiales. Y además, está repleta de recursos descargables.

Lo encontrarás en: www.fifaint.com

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

COMMANDOS STRIKE FORCE



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

Durante los últimos días la redacción se ha dividido en dos bandos, aparentemente irreconciliables. Los roleros más entusiastas estaban encantados con las excelencias del fantástico «Oblivion» y hacían proselitismo de su elección con todo aquel que mostrara un mínimo interés. Pero el segundo bando, con la cara tiznada y pasos sigilosos, ha ido recogiendo con tanta astucia como discreción los apoyos suficientes como para que «Commandos Strike Force» se alzara con el ansiado título de juego del mes. Por poquito, que conste.

Vuestros votos, por un amplio margen además, han preferido la estrategia de «ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II» sobre la acción y aventura de «El Padrino», seguramente porque éste aún no estaba a la venta y muchos de vosotros no habréis podido probarlo.

El espontáneo



"More" (showman)

"Yo me compraba Micromanía, desde el número 1... ¡Qué tiempos los del Z80!"

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

En el reino de la aventura

El número 16 de la Tercera Época venía cargadito de contenido y con alguna que otra sorpresa en su interior. Nos mostrábamos encantados con la calidad de algunos títulos como «Chronicles of the Sword», la aventura de Psygnosis, o el fantástico «Descent II» que consiguió arrancarnos un merecido 95. También os adelantábamos todos los detalles de los que ya se avecinaban como la sensación de los próximos meses. ¿Verdad que recuerdas un juego como «The Settlers II»? ¿Y qué decir de «Civilization II», del legendario Sid Meier?

Pero, por supuesto, la revista tenía mucho más que ofrecer, por ejemplo el resultado de nuestro viaje a Japón para asistir al AOU Amusement Expo, un evento en el que se mostraban todas las máquinas recreativas que dejarían boquiabiertos a los aficionados en los salones de medio mundo unos meses después.

Y seguro que muchos lectores recibieron este número con los brazos abiertos deseando leer las guías que les ayudarían a resolver algunos de los juegos más difíciles y desafiantes del momento, como el terrorífico «D» o «Time Gate». Añade las secciones habituales, noticias jugosas... ¡152 páginas de contenido!

¿Te ha tocado?

Estos son los ganadores del Concurso "Los Mejores de 2005" publicado en el número 132 de Micromanía.

PACK FORMADO POR:
- TARJETA DE SONIDO CREATIVE X-FI XTREME FATAL1TY
- ALTAVOCES 5.1 CREATIVE GIGAWORKS PROGAMER G500
- AURICULARES CREATIVE HN-700

Oscar Martínez Del Álamo .... Almería

PACK FORMADO POR:
- RATÓN LOGITECH G5 LASER MORSE
- TECLADO G15 GAMING KEYBOARD
- GAMEPAD CORDLESS RUMBLEPAD

Francisco Fernández Rojas .... Cádiz

TARJETA GRÁFICA HIS RADEON MX700 128 MB

Christian Díaz Sánchez .... Cáceres

PACK FORMADO POR:
- TARJETA DE SONIDO CREATIVE X-FI XTREME MUSIC
- ALTAVOCES 7.1 CREATIVE INSPIRE T7900
- AURICULARES CREATIVE DJ HQ-1700

David Sánchez Barquero ....Cáceres

PACK FORMADO POR:
- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES SAITEK R440
- CONJUNTO DE SIMULACIÓN SAITEK X-52

Xavier Losada García .... Ourense

PACK FORMADO POR:
- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES THRUSTMASTER RALLY GT FORCE FEEDBACK PRO
- GAMEPAD THRUSTMASTER DUAL TRIGGER

Antonio Martín Morín .... Salamanca

RATÓN + TECLADO WIRELES OPTICAL DESKTOP 1000 DE MICROSOFT.

Alejandro Rueda .... Madrid

MICROENCUESTA

Retorno a los clásicos



El mes pasado preguntamos qué pensabais de las versiones que ponen al día juegos clásicos, y la mayoría de vuestras respuestas, con un 58%, iban encaminadas hacia la segunda opción en la que se decía que lo que antes era bueno, con la tecnología actual puede mejorar. Fíjate en Elexis Sinclair en «SiN. Episodes».

Las demás opiniones están repartidas entre quienes dicen que prefieren juegos totalmente nuevos y aquellos a los que no les importa de donde venga la idea original.

Casi todos coincidís en que, además de los "remakes", es imprescindible que aparezcan juegos con ideas nuevas. Los juegos antiguos no deberían ni limitar las posibilidades de los desarrolladores. Y nosotros no podríamos estar más de acuerdo con esto.

Lenguas de trapo

EN LOS ENTORNOS CERRADOS DE «DOOM 3» simplemente añadías fuentes de luz adicionales, pero en un juego ambientado en la Tierra no es factible añadir Soles adicionales.
Richard Jolly, de Splash Damage sobre «Enemy Territory Quake Wars».

¿QUE SI HARÉ ALGUNA VEZ UN «CIV» EN TIEMPO REAL? Es que si no fuera por turnos, no sería «Civilization».
Sid Meier, creador de «Civilization».

STEVE PURCELL DICE QUE EL MUNDO DE «SAM & MAX» debería verse a través de un cenicero sucio, y eso es lo que vamos a hacer, no será tan colorista como la primera parte.
Dan Connors, productor de «Sam & Max 2»

SI «RED ORCHESTRA» VENDE UN MILLÓN de copias en el servicio Steam, vendré a trabajar en un Lamborghini diferente cada día de la semana".
John Gipson de Tripwire

EN «ANKH» HEMOS INTRODUCIDO ELEMENTOS MODERNOS en el Antiguo Egipto, con un toque de humor. Queremos hacer lo mismo que Shrek hizo con la fantasía medieval.
Jan Klose, diseñador del juego.

SI NO ME HUBIESEN CONTRATADO HACE 10 AÑOS en 3D Realms, ahora estaría haciendo mapas para juegos los fines de semana. Nunca hice mapas para que me contrataran, sino porque me gustaba".
Levelord, diseñador de mapas de «SiN Episodes».

EN CUALQUIER COMUNIDAD ONLINE siempre existe una especie de economía específica y endogámica.
Will Wright, creador de «Los Sims».

LO PELIGROSO ES QUE MUCHA GENTE ME ATACA sin tener en cuenta mis películas. Está de moda atacar a Uwe Boll, y es lo que no entiendo. Y no entiendo por qué estos ataques tan severos vienen desde la prensa de videojuegos.
Uwe Boll, director de cine

NO HE SEGUIDO LOS ÚLTIMOS TÍTULOS DE ACCIÓN como «F.E.A.R.» o «Project Dark Zero» pero jugué a «Doom 3», «Quake 4» y «Gun», pero aún no he visto nada nuevo o convincente. Para mí «Half-Life 2» es el mayor referente y el mejor dentro de su género.
John Romero, creador de videojuegos.

LOS PSICÓLOGOS DICEN QUE JUGAR es importante para una buena salud mental. Claro que también hablan de gente que se enamora de sus madres, así que quizá no deberíamos hacerles mucho caso...
Brendan Q. Ferguson, diseñador de «Sam & Max 2».

Play2Manía

El mejor fútbol sale a la calle

» **«FIFA Street 2»:** PlayManía analiza a fondo los divertidos partidos cuatro contra cuatro del mejor exponente del "fútbol-espectáculo" para PS2 y PSP. ¿Te lo vas a perder?

» **«Tourist Trophy»:** En este número te adelantan todas las claves de este espectacular simulador de motociclismo, creado por los padres de la saga Gran Turismo.

» **Todo sobre PS3:** Sus primeros juegos, datos confirmados, funciones... todas las respuestas a las preguntas más frecuentes sobre la sucesora de PlayStation 2.

» **64 fichas de trucos:** Un suplemento especial con fichas de trucos y estrategias para los mejores juegos del momento, tanto de PSP como de PS2, en un formato especial para guardar en la caja de los juegos.

» **Guía coleccionable:** Además, te cuentan cómo sacarle todo el partido a «El Padrino», la mejor aventura del momento, en una guía que podrás guardar en la caja del juego.



Computer Hoy Juegos

¡¡Cumplimos cinco años!!

» **Las novedades más espectaculares.** El retorno de la saga española más conocida se apunta a la acción 3D con «Commandos Strike Force». Y por ser nuestro quinto aniversario muchas e interesantes sorpresas...

» **Test.** 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Rainbow Six Lockdown», «Getting Up», «BloodRayne II»...

» **Juego de regalo.** Disfruta de la velocidad más divertida para PC: «Revolt». Y como regalo una gran sorpresa... ¡No te la puedes perder!

A la venta el 3 de Abril



Nintendo Acción

¡Un número de miedo!

» **Atrévete con la review de «Resident Evil DS,»** un "remake" lleno de sorpresas táctiles e inesperados retos.

» **Superposter desplegable** con la segunda entrega de los mapas de «Pokémon Esmeralda».

» **Y en la revista Pokémon** encontrarás un divertido reportaje para celebrar los 10 años que acaba de cumplir la saga Pokémon, además de una nueva entrega de la guía de «Pokémon Esmeralda».





HobbyConsolas

¡Dos revistas por el precio de una!

» **Doble diversión:** Con este número, gratis Hobby Consolas Guías y Trucos, un número extra de 51 páginas.

» **Dragon Quest:** Análisis en exclusiva de «Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito», para PS2. ¡No os lo perdáis, porque es un juego de rol a la altura de «Final Fantasy»!

» **Guías de «El Padrino» y «Driver»:** El plato fuerte del extra que regalan, además de los mejores trucos para «Dragon Quest», «GTA Liberty City», «Resident Evil 4»...

» **Póster:** «Driver Parallel Lines» y «Dead or Alive 4».

» **A la venta el 24 de marzo por sólo 2,99 euros.**

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Mafia



Problemas con la familia

Acabo de comprarme el juego «Mafia» reeditado y, la verdad, es una auténtica pasada. Pero tengo un problema en la novena misión. Cuando llego al almacén de Salieri aparece la pantalla de carga y, sin previo aviso, sale al escritorio de Windows. ¡Menudo engorro de fallo! Por si sirve de algo, tengo una GeForce FX 5600 y un Pentium 4 a 3,2 GHz. ¿Cuál es el problema? ■ Alberto.

Ese "cuelgue" puede deberse a diversos motivos, pero es más que probable que se trate de un tema de actualización de parches y drivers de gráficos. Un consejo: primero instala los últimos drivers Forceware que podrás encontrar en el DVD de este número de Micromanía y acto seguido bájate el parche en castellano que actualiza «Mafia» a la versión 1.2 desde ***www.mafia-game.com/downloads.php***. Seguro que volverás a ver a Salieri dirigiendo el negocio en breve.

Enemy Territory: Quake Wars

Requisitos desconocidos

El reportaje de «Enemy Territory: Quake Wars» me dejó con la boca abierta, ¡qué pinta tiene este juego! Lo que me dejó un poco preocupado fue aquello que decís acerca de la máquina necesaria para que funcione a tope. Tengo un Pentium 4 a 3,2 GHz y una GeForce 6800 GT que me va muy bien con los juegos actuales, pero me gustaría saber si será suficiente para esta maravilla. ■ Pablo Vázquez.



Los chicos de Splash Damage aún no han especificado los requisitos mínimos del juego, pero teniendo en cuenta que se basa en el eficiente motor gráfico de «Doom 3», puedes hacerte una idea aproximada. La única diferencia estará en el predominio de escenarios abiertos, pero viendo el resultado de esa tecnología en «Quake 4» y teniendo en cuenta el hardware de tu PC, puedes estar casi seguro de que podrás jugarlo a un nivel de detalle elevado.

AVENTURA

Prince of Persia

¡No me canso de jugar!



Soy un aficionado de la saga «Prince of Persia» y al terminar «Las Dos Coronas» me he quedado con ganas de seguir jugando más... ¿Sabéis cuando va a salir el próximo «Prince of Persia»? ■ Carlos Balsera Sancho

Ubi Soft ha lanzado tres capítulos de «Prince of Persia» en poco más de dos años y, puesto que «Las Dos Coronas» cierra la trilogía, es probable que decidan descansar la franquicia una temporada. Si finalmente se rueda la película que está preparando el productor de "Piratas del Caribe", Jerry Bruckheimer, es posible que esperen a su estreno, en 2007.

Regreso al presente



«Doom 3»

Jugar a un mod clásico

¡Menudo sorpresón cuando leí en la revista que podía jugar al «Doom» original con la tecnología de «Doom 3», gracias al mod «Classic Doom»! Me lo bajé enseguida pero... ¡aún no he conseguido que funcione! ¿Podéis echarme una mano? ■ Linkulk

Una vez bajada la modificación en tu PC, localiza el directorio en el que está instalado «Doom 3». Allí crea una carpeta que se llame "cdoom" y descomprime la modificación que te has bajado en ella. Ahora sólo falta ejecutar «Doom 3», escoger la opción Mods y seleccionar «Classic Doom» de la lista. ¡¡Verás qué recuerdos!!

DEPORTIVOS

NFL 06

Jugar online

Quiero entrar en los servidores E.A.S.O. para jugar online pero aunque accedo correctamente a las salas de juego, tras establecer conexión con otro jugador el partido no se inicia y se interrumpe la conexión. ¿Es que no es posible jugar online en condiciones desde nuestro país? ■ F. García

El problema es que conectas con usuarios que tienen las plantillas actualizadas y eso provoca un error de sincronía. Tienes que instalar el parche que pone al día la base de datos y soluciona diversos problemas, puedes encontrarlo en ***www.es.easports.com/downloads.view.asp?dl_id=1362***. No olvides visitar la liga española en ***www.liganfo.com***.

FIFA 06

Trucos por las bandas

Me gustaría desbloquear todos los extras. ¿Hay algún truco para acceder a ellos? ■ Javier Gómez

El parche «FIFA 06 Unlocker» permite desbloquear el contenido extra. Lo tienes en ***www.fifaint.com/descargas.php?id=1***

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Civilization IV
No carga partidas

Soy un jugador de los fanáticos de toda la vida. Leo Micromanía desde hace unos pocos meses y cuando vi ese superreportaje de «Civilization IV» me lo compré. Pero tengo un pequeño problema, ya que no consigo que se carguen las partidas después de crearlas. ¿Qué puedo hacer para corregirlo? ■ Miguel Lallena Arquillo



Pues te aconsejamos que de entrada te descargues el último parche en ***www.firaxis.com*** porque soluciona varios problemas. No obstante, no se ha descrito este problema en el juego, que sepamos, así que es posible tengas que reinstalar el juego.

Juegos tipo Total War
Segunda guerra mundial

Me gustaría saber si existe algún juego tipo «Rome Total War» pero de la 2ª Guerra Mundial. Me refiero a que se pueda combinar un mapa estratégico de una región o continente, con batallas. Lo encontraría perfecto pero no he encontrado nada. ■ Daniel



El estilo «Total War» llega hasta el siglo XIX con «Imperial Glory», de Pyro y no sabemos de nigún juego que reúna las características de la serie. Ten en cuenta que ya en la 2ª Guerra Mundial las batallas con grandes tropas de infantería en campo abierto –donde está el encanto de «Total War»– apenas tuvieron lugar, dada la potencia de fuego de las entonces modernas armas blindadas y la aviación... Sin embargo, por separado puedes encontrar un gran juego de estrategia táctica como «Panzers II» con magníficas batallas y luego puedes emprender una campaña con la profundidad estratégica de «Heart of Iron 2».

MUNDOS PERSISTENTES

Roma Victor
Una gloria imperial

Soy un gran aficionado a los juegos basados en la Roma Antigua y cuando leí el artículo sobre «Roma Victor» se me hizo la boca agua. Pero, ¿saldrá en España? ¿Será de pago? ■ Diomedes

En principio, el juego no tendrá cuotas mensuales, lo que sí que habrá que comprar será una cuenta, que tendrá un precio de 19.98 £ (unos 29 €). También parece que se aceptarán donativos a cambio de contenido extra, ya dentro del propio juego.

ROL

Oblivion
Contenidos sobre el juego

Me gustaría saber si hay alguna página oficial o con buenos contenidos sobre « The Elder Scrolls IV. Oblivion» y, a poder ser, en castellano. ■ GenéticO



Como el juego acaba de salir a la venta, hay muy poquita cosa en castellano sobre este espléndido título de Bethesda. Puedes visitar no obstante el foro español en la página web ***www.sonos.net/www/morrowind/phpBB2/*** donde se reúnen muchos de sus seguidores. La información más actualizada está disponible en la página oficial de la compañía en inglés, ***www.theelderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm*** y, por supuesto, en Micromanía. ¿Has visto la review de este número?

Gothic II
Mago del fuego

Tengo el fabuloso «Gothic II» y quiero que me ordenen Mago del Fuego, pero no encuentro a nadie que me diga qué tengo que hacer para conseguirlo y eso que ya he buscado por todos los sitios a los que puedo ir. ¿Podéis ayudarme? ■ Mario Riesco Jiménez



Para ordenarte como mago del fuego, primero tienes que entrar en el monasterio como novicio. Esta misión te la pueden encargar dos personas, un novicio llamado Ulf en el puesto de cerveza de Khorinis, o Pedro, el guardián de la puerta del monasterio. Para ingresar, tendrás que hacer un donativo al templo de 1.000 monedas de oro y de una oveja. Puedes comprar una por 100 monedas en la granja de Onar. Con ambas cosas en tu poder, vete al monasterio y, donde Pedro te ordenará novicio, ganarás 250 puntos de experiencia y te dará la llave para que puedas entrar.

Secretos bien guardados

Dungeons & Dragons
Recurre a las instancias

Después de leer la preview en el número 132 de Micromanía me quedaron algunas dudas de ciertos aspectos del juego. ¿Las mazmorras serán básicamente "instances" o te podrás encontrar gente por ahí que no sea de tu grupo? ¿Se tendrá que pagar mensualmente? Y, por último, ¿estará traducido al castellano por fin o no? ■ Adriá

Sí. Las mazmorras son, en efecto, las llamadas instancias. Puedes encontrar gente en las zonas comunes para comerciar y buscar misiones, pero los combates se desarrollan en zonas reservadas para ti o tu grupo. El juego, pese a su parecido con «Guild Wars», sí obliga al pago de una cuota mensual, y no es pequeña: 14,99 €. Por otra parte, no tenemos noticia –por ahora– de que el juego se vaya a localizar al castellano en el futuro.



SIMULACIÓN

Battle of Britain 2
Fuera de control

El otro día compré «Battle of Britain 2. Wings of Victory» pero, debido a la exagerada sensibilidad de mi joystick Sidewinder Precision Pro, no lo pude jugar. Me gustaría dar el salto a un HOTAS pero no sé si me van a funcionar bien estos juegos. El caso es que instalé todos los parches... Pero nada. ¿La culpa es del joystick o es que el juego es así de complicado? ¿Puedo solucionarlo? ■ Juan Enrique Jurado Mateu



«Battle of Britain 2» es un señor simulador –muy realista– pero, precisamente, en el sistema de control y el modelo de vuelo está lejos de ser complejo y realista. Por tanto, no es que el juego sea "así". De lo que se trata es de configurar el joystick correctamente. Una vez calibrado en Windows, entra en el menú de configuración del juego y amplía el margen de la "zona muerta" de respuesta del joystick. Verás que ya no es sensible a movimientos leves, resultando más fácil maniobrar y precisar la puntería. ¡Ah!, lo del sistema HOTAS, merece la pena, de veras.

VELOCIDAD

Trackmania Sunrise Extreme
Jugar online



No puedo jugar en Internet porque el cortafuegos de Windows XP bloquea el programa, porque la primera vez que conectó seleccioné erróneamente "continuar bloqueo". ¿Cómo puedo desbloquearlo sin tener que reinstalar el programa? ■ Francisco López

Accede a panel de control, "firewall de Windows", pestaña "excepciones" y busca "Trackmania Sunrise" en la lista de programas. Activa la pestaña que hay a la izquierda y así indicarás al cortafuegos que este programa tiene permiso para abrir los puertos requeridos.

Atrapado en el tiempo



Prince of Persia El Alma del Guerrero
Vídeos que no tiran

Jugando a «El Alma del Guerrero» llego a un punto muy avanzado en el que se reinicia el PC. Concretamente, donde hay una escena de vídeo. ¿Me podéis dar alguna solución? ■ David Tarragona

Ubi Soft ha detectado problemas con los vídeos en configuraciones muy concretas. Recomienda recuperar una partida en un nivel anterior y volver a superar el nivel en el que tiene lugar ocurre el error.
Si el problema se repite, debes abrir, con el Bloc de Notas, el fichero HARDWARE.INI, que está dentro del directorio del juego. En la sección [CAPS], encontrarás la siguiente línea: "NonPow2Textures=". Bien, después de esta cadena hay un 0 o un 1: cambia al valor opuesto que tengas –si es un 0, pon un 1, o viceversa–, graba el fichero e inicia el juego.

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1998 LA RESURRECCIÓN DEL SOFTWARE ESPAÑOL



Adormecido durante años, el software español despierta a nivel internacional de la mano de «Commandos». Además, la presentación del DVD anuncia nuevas posibilidades para el PC.

Tras el salto de los 8 a los 16 bit, el software español experimentó un tremendo bajón del que –a pesar de notables éxitos– aún no se ha recuperado del todo. A finales de los noventa sólo Dinamic conseguía vender sus productos fuera, gracias a la universalidad de sus «PC Fútbol» y «PC Basket».

Pero, en 1.998, Pyro Studios, la compañía fundada en 1996 por los hermanos Ignacio y Javier Pérez Dolset, consiguió –tras reunir a profesionales de gran experiencia como César Astudillo o Gonzo Suárez–, diseñar y lanzar «Commandos. Behind the Enemy Lines», el proyecto nacional más ambicioso de todos los tiempos. Este juego de estrategia bélica de la Segunda Guerra Mundial revolucionó el género al permitir la coordinación de varios soldados con distintas habilidades, mediante ventanas multivista, y conceptos como el al- ▶▶

La muerte es divertida

GRIM FANDANGO Y MEDIEVIL

No es fácil dejar huella después de morir, pero Manny Calavera y Sir Daniel Fortesque consiguieron hacerse inmortales, cada uno a su manera.

GRIM FANDANGO

1.998 · LucasArts · PC

HACE AÑOS, LUCASARTS ERA LA COMPAÑÍA FAVORITA DE MUCHO JUGADORES, curiosamente no por los juegos de "Star Wars" sino por la originalidad de sus aventuras como «Day of the Tentacle» o «Full Throttle». Su creador, Tim Schaffer, firmó su obra cumbre con «Grim Fandango», aventura inspirada en las leyendas mexicanas del Día de los Muertos: Manny Calavera debía ayudar a las almas perdidas a alcanzar el Paraíso. Con unos diálogos memorables y un diseño artístico sublime, muchos la consideran como la mejor aventura gráfica de la historia. ■


Grim Fandango



Medievil

MEDIEVIL

1.998 · Sony · PlayStation, PSP

EL MAGO ZAROK QUERÍA DESPERTAR A LOS MUERTOS PARA CONQUISTAR EL REINO, pero entre aquellos muertos se encontraba Sir Daniel Fortesque, un noble caballero que, tras pasar un siglo descansando en su tumba, despierta para combatir a las hordas de Zarck. «Medievil» era un divertido "remake" en versión libre del clásico «Ghost & Goblins» de recreativas, un "beat'em up" de los de acabar con todos los enemigos a base de mandobles y zurriagazos, mientras recoges llaves y objetos útiles que te permiten avanzar de nivel. Sencillo, sí, pero inolvidable... La consola PSP ha recuperado el título recientemente. ■

CURIOSIDADES

«Queen. The Eye» era una aventura de lo más original inspirada en el mítico grupo de rock, en el que el jugador recorría los mundos que inspiraban sus canciones. ¡Absolutamente psicodélico..!



Las mascotas virtuales Tamagotchi causaron furor en los noventa. La inevitable versión para PC era muy aburrida ya que, obviamente, la gracia estaba en llevar a la mascota en el bolsillo.



«Spice World», inspirado en el famoso grupo Spice Girls, salió con la intención de arrasar en ventas... Al mismo tiempo que el grupo se separó. Sus programadores aún deben estar tirándose de los pelos...



Acclaim España puso a la venta un pack de cuatro juegos –«Overboard», «Actua Soccer», «Independence Day» y «Thunderhawk 2»– cuyas ganancias iban destinadas a distintas organizaciones benéficas.



Pioneros

ULTIMA ONLINE

La revolución multijugador

Cuando se presentó en sociedad, dejó boquiabiertos a los jugadores: ¿un juego exclusivo para Internet, con una cuota mensual? Parecía una locura, pero enseguida logró reunir a más de 100.000 jugadores.

LA SERIE «ULTIMA» una de las más veteranas del rol, data de 1.980. En 1.997 se trasladó a la Red, generando un mundo persistente, se actualiza en tiempo real sin interrupción, en donde miles de usuarios crean su personaje y cumplen misiones en grupo. Su cuota mensual rondaba los 9 €.



LOS INICIOS PARA LOS JUGADORES ESPAÑOLES fueron difíciles ya que no se distribuía en España y, como los servidores estaban en Estados Unidos, el "lag" era enorme y los cortes continuos. En mayo una manifestación virtual de un millar de jugadores, a las puertas del castillo de Lord British –alias Richard Garriot, creador del juego– mientras otro centenar se paseaban desnudos por las calles de Britain, consiguieron convencer a Origin de la necesidad de un servidor en Europa. Se instaló a finales de año.





PERSONAJES

JOHN RHYS-DAVIES

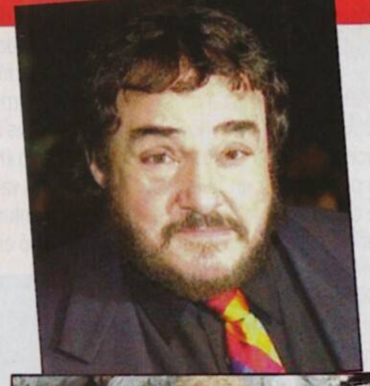
Actor virtual

Conocido en el cine por sus papeles en las películas de "Indiana Jones" y "El Señor de los Anillos", también ha trabajado como actor virtual en varios juegos y puesto voz a un montón de personajes.

▶ ESTE ACTOR BRITÁNICO NACIDO EN 1.944, mantiene una estrecha relación con los videojuegos desde hace décadas. No hablamos sólo de sus papeles en el cine trasladados al ordenador, sino de la interpretación de muy distintos personajes en videojuegos de también variado corte y diseño.

▶ EN 1.994 representó al general James "Paladin" Taggart en «Wing Commander III», actuando junto a Mark Hamill (Luke Skywalker). Repitió papel en «Wing Commander IV». En «Ripper» (1.996) encarnó al inquietante Vigo Haman, y en «Dune 2.000» (1.998) era Noree Moneo.

▶ TAMBIÉN HA PUESTO VOZ a muchos personajes, o ha hecho de narrador en clásicos como «Quest for Glory IV» (1.994), «Baldur's Gate Dark Alliance» (2.001), «Freelancer» (2.003), «Lords of Everquest», y en los juegos en donde aparece Gimli, como «Las Dos Torres», «El Retorno del Rey» o «La Tercera Edad».




Gimli


Dune 2000

¿Sabías que...

...al llegar al final de «Heart of Darkness», se mostraba un vídeo en 3D que debía verse con unas gafas especiales?



cance de la vista y el oído de los enemigos. Fue número uno de ventas en diecisiete países y el primero de una saga que ha llegado a vender cuatro millones de copias en todo el mundo.



Age of Empires

Otro de los acontecimientos del año es la presentación de las primeras unidades internas de DVD-ROM, como el pack Encore de Creative, que incluía una tarjeta especial para ver películas en DVD en el PC, ya que las placas gráficas de la época no tenían potencia suficiente. Los juegos en DVD aún tardarían años en llegar.

TRIO DE ASES

1.998 fue un gran año para los aficionados a la estrategia, pues se presentaron un buen puñado de clásicos: «Age of Empires», de Microsoft, revolucionó el subgénero de recolección de recursos; «Starcraft», de Blizzard, famoso por el excelente equilibrio entre las diferentes razas; o «Rainbow Six», que añadió un toque táctico a los juegos de acción. Pero la lista es interminable: «Battlezone», «Dune 2000», «Worms 2», «Anno 1602», «Panzer General 2», «Creatures 2», «Populous. El Principio», etc.



Starcraft

LEYENDAS DE LA ACCIÓN

Al mismo nivel que la estrategia, la acción nos regaló dos de los juegos más influyentes de la década: «Half-Life», de Valve, y «Unreal», de Epic. También gustó «Heretic 2», con sus toques de rol. Curiosamente, abundaron los arcades de conducción, con títulos interesantes de la talla de «Speedbusters», «Carmageddon 2» y «Need for Speed III: Hot Pursuit». Pero no todos los juegos de coches abandonaron la simulación, como demuestran «Colin McRae Rally», de Codemasters, y «Monaco Grand Prix 2», de Ubi Soft. También en simulación destacaron «F22 ADF», de D.I.D, «M1 Tank Platoon 2», de Microprose, y «Longbow 2», de EA.



Unreal

Los géneros clásicos, la aventura y los deportes, no presentaban nada nuevo: los tradicionales juegos de fútbol y baloncesto de EA y Dinamic, y continuaciones de grandes éxitos, como «Riven», de Cyan o «King's Quest VIII», de Sierra, un valiente intento por emigrar la aventura clásica a las 3D, que no recibió el apoyo de los fans.



Rainbow Six

LAS CONSOLAS A LO GRANDE

Aquel año hubo grandes juegos para todas las máquinas. En PlayStation destacaron «Gran Turismo», «Crash Bandicoot 2» y «Resident Evil 2». Igual de buenos eran los juegos de Nintendo 64 ¿Quién puede olvidar «Zelda 64», «Banjo Kazooie»? También merece la pena destacar la presentación de la portátil Gameboy Color, que con sus 56 colores simultáneos y la conversión del clásico de Super Nintendo «The Legend of Zelda: Link's Awakening DX» dio el espaldarazo definitivo a los títulos de bolsillo. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

INOLVIDABLES

1.998 · Nuevos pioneros

Las consolas PlayStation y Nintendo 64 están en su máximo apogeo, tal como demuestran genialidades de la talla de «Gran Turismo», el juego de velocidad más popular en PlayStation o el emblemático «Zelda 64» de Nintendo. Pero el PC no se queda atrás, no sólo con éxitos como los de «Commandos» o «Half-Life», sino con títulos que también merecerían entrar en el Retro-TOP, como «Starcraft», «Age of Empires» o «Unreal». Todos ellos fueron juegos pioneros que darán lugar a numerosas continuaciones e infinidad de clones.



▲ THE LEGEND OF ZELDA. N64, GAMECUBE. Miyamoto deslumbró con una de las mejores aventuras jamás vistas.

Antes... y ahora

GRAND THEFT AUTO VS GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Grand Theft Auto — DMA · 1.998 · PC, PlayStation, Gameboy Color



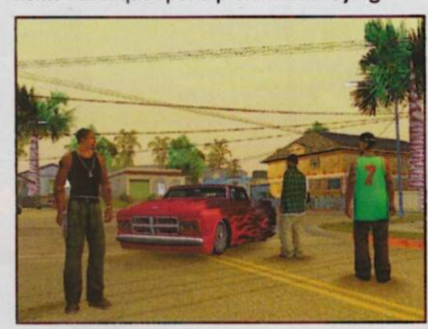
EL PRIMER CAPÍTULO DE «GRAND THEFT AUTO» causó un gran revuelo entre los aficionados puesto que permitía controlar a un delincuente que debía robar, traficar con droga o asesinar, para ganarse la vida. No tuvo el impacto mediático de sus sucesores, porque los gráficos 2D de perpectiva cenital eran muy simples y no transmitían realismo. Pero establece las premisas básicas de la saga: la posibilidad de robar y conducir cualquier coche libremente por la ciudad y la música de las emisoras.

¿QUÉ LE FALTABA?
No podías hacer nada, más allá de las misiones de encargo y sin gráficos en 3D no era lo mismo.

Grand Theft Auto San Andreas — Rockstar · 2.005 · PC, Xbox, PS2

EN SIETE AÑOS, LA SAGA HA EXPERIMENTADO UN ESPECTACULAR AVANCE. Los gráficos en 3D, en tercera persona, hacen el juego tan real que no es extraño que haya sido objeto de habituales polémicas en los medios.

En «San Andreas» no se trata sólo de conducir, sino que también puedes congeniar con docenas de personajes, comprar propiedades, o dedicarte a trabajos legales, como el de taxista. La personalización es mucho mayor y existe un componente de rol que aporta profundidad al juego.



¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
El primer juego impactó por sus originales ideas pero en general todo ha mejorado muchísimo.

Hechos para recordar...

LA MODA ONLINE

AUNQUE INTERNET DESPEGÓ LENTAMENTE EN ESPAÑA, haciendo que nuestro país acumulase un retraso tecnológico que aún se mantiene, la Gran Red no dejaba de sorprendernos con nuevas propuestas e interesantes iniciativas. Y también, por qué no decirlo, con nuevas posibilidades de negocio que muchas empresas no dudaron en explotar, aunque los resultados, como ocurría con los programas aceleradores de Internet, dejaban mucho que desear...



▲ EL 24 DE MARZO Micromanía inauguró su portal web, con el servicio Micromanía Online, que ofrecía noticias, un foro con diversas temáticas y un buzón de correo electrónico.



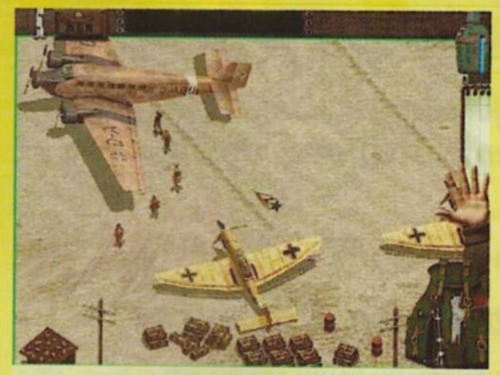
Creando estilo en todos los géneros



▲ **GRAN TURISMO. PLAYSTATION.** La saga de conducción más prestigiosa, arrasó por su calidad y extenso garaje.



▲ **HALF-LIFE. PC.** Revolucionó los arcades 3D al añadir un guión muy elaborado que conecta todos los niveles.



▲ **COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. PC.** Volvió a poner el software español en el mapa y fue imitado internacionalmente.

La polémica

LOS GRANDES FIASCOS DEL AÑO

La publicidad y el marketing van por delante del software. La consecuencia suele ser un juego que promete, pero que no cumple las expectativas.

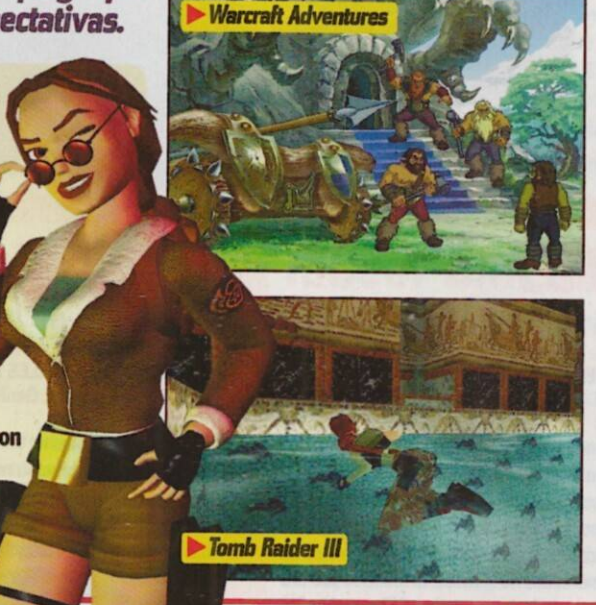
» **LOS JUEGOS DECEPCIONANTES** se dan todos los años, aunque en 1.998 coincidieron algunos sonados fracasos, por razones diferentes. El más polémico fue «Tomb Raider III», poco más que un disco de expansión que ensombreció la saga.

» **STAR WARS REBELLION,** el primer juego de estrategia de Star Wars, decepcionó por su absurda complejidad y escasa jugabilidad: podías pasarte media hora planificando acciones simples que no llevaban a nada.

» **WARCRAFT ADVENTURES** era la aventura gráfica más esperada del año, pero tras consultar con expertos que ponían en duda su calidad, Blizzard la canceló. Los fans iniciaron una de las primeras campañas online para salvar un juego, aunque no hubo marcha atrás.



▶ Star Wars Rebellion

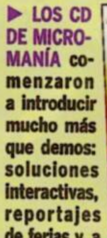


▶ Warcraft Adventures

▶ Tomb Raider III



▲ **«NET ACCELERATOR» ERA UN PROGRAMA** que aumentaba la velocidad de conexión –que por aquel entonces no superaba los 56 Kbps– usando diversos trucos. En la práctica apenas se notaba.



▶ **LA PORTÁTIL GAMEBOY** no podía competir con capacidad y potencia de sus hermanas mayores, pero lo hacía en buenas ideas, como la cámara para grabar imágenes e incluirlas en los juegos. Aún hoy la Game Boy original es una de las portátiles más populares.

▶ **LOS CD DE MICROMANÍA** comenzaron a introducir mucho más que demos: soluciones interactivas, reportajes de ferias y, a veces también, presentaciones y trailers de películas como con "Más Allá de los Sueños".



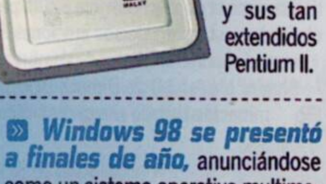
▲ **LOS PROGRAMADORES DE «ABE'S EXODDUS»** crearon un corto de animación con las escenas cinemáticas del juego. Lo presentaron a Los Oscar y fue preseleccionado.

Y ADEMÁS EN... 1998

» ***Las primeras tarjetas 3D sólo incluían esta función,*** así que también había que usar una tarjeta 2D tradicional. Pero con el chip Voodoo Banshee la cosa cambió, porque integraba ambas funciones. También se presentaron las primeras placas AGP.



» ***Gracias a una inteligente política de tecnología a bajo precio*** e innovadoras propuestas como las extensiones 3D Now!, AMD y su CPU K6-2 comenzaron a competir eficazmente con Intel y sus tan extendidos Pentium II.



» ***Windows 98 se presentó a finales de año,*** anunciándose como un sistema operativo multimedia con capacidad para gestionar música y álbumes de fotos. Era, más estable que Windows 95, y soportaba tecnologías novedosas como el USB.



Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Creative GigaWorks ProGamer 550W

Sonido sin tropiezos

ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA ALTA **Precio: 450 €**
Más información: Creative ***es.europe.creative.com***

Hace unos meses te presentábamos los espectaculares altavoces 5.1 Gigaworks ProGamer 500, con certificación THX y una potencia total de 310W reales. Ahora, Creative lanza un nuevo modelo **eliminando los molestos cables de los altavoces traseros** gracias al uso de la tecnología de transmisión de sonido mediante radiofrecuencia de 2.4 GHz, lo que **facilita enormemente la instalación.** El emisor situado en el subwoofer envía las señales a un pequeño receptor que puedes situar en cualquier lugar a tu espalda, –¡el alcance es de 10 metros!– al que se conectan los altavoces traseros mediante un cable. Aunque es necesario conectar este receptor a una toma de corriente eléctrica, el hecho de prescindir de los cables que van desde el subwoofer a los altavoces traseros ya es una gran ventaja.

Respecto a sus prestaciones, ofrece **36 W** por cada uno de sus **cinco satélites** y **130 W** por el **subwoofer.** Todos los altavoces usan la tecnología "Bass-Reflex", que consiste en un puerto de salida de aire que libera al exterior la resonancia producida por las vibraciones de la membrana del cono del altavoz, lo que genera un **impresionante efecto acústico** de realce de las sonidos medios y graves. ¡Tienes que oirlos!

Por fin te puedes librar de los cables para los altavoces traseros, con este sistema multicanal 5.1, certificado THX.

LAS CLAVES

- Sin cables entre el subwoofer y los altavoces traseros.
- Sonido de los canales traseros sin interferencias.
- Tecnología de alta fidelidad.
- Certificación THX.
- Tecnología CMSS para generar sonido 5.1.

INTERÉS



XFX GeForce 7300 GS

3D a la última para todos

TÁRJETA GRÁFICA DE GAMA BÁSICA **Precio: 89 €**
Más información: XFX ***www.xfx-force.com***

Por fin **llega la última generación** de procesadores gráficos de nVidia al segmento básico con el lanzamiento de la GeForce 7300 GS, heredera de la popular GeForce 6200, pero con una puesta al día de sus funciones 3D, como el soporte del motor de sombreado **Shader Model 3.0** de DirectX 9.0c, iluminación de alto rango dinámico y tecnología nVidia "PureVideo" para incrementar la **aceleración 3D en alta definición** descargando a la CPU. La GeForce 7300 GS tiene un núcleo de 256 bit que dispone de 4 unidades de procesamiento de píxeles y 3 de sombreados de vértices. Dispone de **128 MB de memoria** y soporta la **configuración SLI** para instalar otra tarjeta gráfica.



Aceleración 3D de vanguardia en el segmento básico.

LAS CLAVES

- GPU de última generación.
- Soporte por hardware de "Shader Model 3.0" y DirectX9.0c.
- 128 MB de memoria DDR2 integrada.

INTERÉS

Genius TwinWheel

Para ases de la velocidad

VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA **Precio: 64 €**
Más información: Genius ***www.genius-kye.com/index.asp***

Si necesitas un conjunto de volante y pedales con **efectos de vibración realistas** este modelo de Genius integra dos motores Force Feedback que transmiten con **total realismo** el agarre de las distintas superficies. El volante tiene un diseño futurista y dispone de **12 botones programables y un D-Pad.** Se ancla a la mesa con ventosas y un sistema de abrazaderas a prueba de los bruscos volantazos. Los pedales destacan por su ergonomía y la **estabilidad** de la base que los soporta. Este periférico se conecta vía USB y es compatible con PC y PS2



Un diseño futurista que ofrece un control excelente.

LAS CLAVES

- Efectos de vibración realistas.
- Rápido y preciso control de la dirección.
- 12 botones y un D-Pad.

INTERÉS

MonsterGecko PistolMouse FPS

Donde pone el ojo pone la bala

➜ **DISPOSITIVO DE CONTROL PARA FPS** ➜ **Precio: 49 €** ➜ **Más info.: MonsterGecko** ➜ ***www.4frags.com***

Siendo un habitual de los juegos en primera persona, tal vez te hayas sentido en desventaja alguna vez. Tus enemigos tienen todo tipo de armas y tú cuentas con... ¡un ratón! Bueno, no es exactamente así, pero aunque tu personaje esté armado hasta los dientes, con el ratón nunca serás tan certero como con esta **pistola**.

Se trata, en realidad, de un **ratón óptico con forma de pistola**, cuyo sensor de 800 dpi está en la base. Basta con ponerlo sobre una superficie lisa y conectarlo a un puerto USB para que Windows lo reconozca. A partir de ahí, es tan sencillo como configurar el control en los juegos para asignar el disparo o acción secundaria a cualquiera de sus **dos gatillos de aluminio**, mientras que el zoom o el cambio de arma puede asignarse a la **rueda que integra en los laterales**. La respuesta al movimiento del cursor en la vista subjetiva es **inmediata y muy precisa**. Y el acabado es, además, **excelente y muy robusto**.



▲ **Ya pueden echarse a temblar tus enemigos en los juegos de acción en primera persona. ¡Encañónales!**

LAS CLAVES

- Sensor óptico con una resolución de 800 dpi.
- Extraordinaria ergonomía y realismo.
- Precisión y rapidez superior a los ratones ópticos de gama alta.
- Gatillos fabricados en aluminio.
- Fácil instalación y configuración.

INTERÉS



Saitek Pro Gamer Command

El poder en tus manos

▲ **La retroiluminación en rojo, verde o azul lo convierten en toda una atracción en tu escritorio.**

➜ **DISPOSITIVO DE CONTROL** ➜ **Precio: 40 €**
➜ **Más información: Saitek** ➜ ***www.saitek.com***

Si te quieres librar de la incomodidad del teclado, Saitek nos presenta un **dispositivo de control pensado tanto para los juegos de acción** como para los de **estrategia**, pues reúne en un compacto módulo –que se coloca fácilmente en cualquier postura y lugar– nada **menos que 20 teclas y un pad analógico de 4 direcciones** que realiza las funciones de ratón. Las teclas disponen de **un preciso mecanismo de pulsación y pueden verse en la oscuridad** gracias a la retroiluminación, sin olvidar que tienen los caracteres impresos en láser. Dispone de **3 modos de asignación**, lo que eleva a **144 el total de comandos programables**. La ergonomía es insuperable y se adapta perfectamente gracias a la varilla de ajuste de la posición de la zona donde reposa la palma de la mano. Se conecta vía USB.

LAS CLAVES

- Ergonomía y funcionalidad para juegos de acción.
- 20 teclas y un pad analógico.
- Hasta 144 comandos asignables.

INTERÉS

Microsoft XBOX 360 Controller

La curvatura del pad

➜ **GAMEPAD DE GAMA ALTA** ➜ **Precio: 39 €**
➜ **Más información: Microsoft** ➜ ***www.microsoft.com/spain/***

Pues sí, la vista no os engaña, estamos ante el gamepad de la consola Xbox 360 en su versión compatible para PC, un pad que sorprende tanto por su diseño como por su insuperable ergonomía y funcionalidad. Integra **dos motores de vibración** para dar mayor realismo a los juegos de acción que podremos controlar asignando el cursor de la vista subjetiva a una de las palancas analógicas y el desplazamiento al D-Pad. Dispone de 8 botones –dos gatillos analógicos y dos botones superiores más cuatro botones frontales–, dos palancas analógicas y un D-Pad que ofrece una **magnífico control**. La calidad de **los materiales es excelente y garantizan una gran durabilidad**.



▲ **No es inalámbrico como el de Xbox 360 pero tiene todo lo demás.**

LAS CLAVES

- Diseño y ergonomía sobresaliente, con los mejores materiales.
- Efectos de vibración.
- Cuenta con una gran resistencia y fiabilidad.

INTERÉS

IoGear GME521 Laser 1600

Actualiza tu pequeño roedor

➜ **RATÓN LÁSER DE GAMA MEDIA** ➜ **Precio: 30€**
➜ **Más información: IOGEAR** ➜ ***www.iogearspain.com***

Ya puedes jubilar tu anticuado ratón óptico y pasarte a la **tecnología láser** sin arruinarte con este modelo de IOGEAR que destaca por su magnífica relación calidad/precio. Integra un sensor láser de 1600 dpi de resolución con tecnología VCSEL que consigue una **velocidad de respuesta 30 veces superior** a la de los ratones ópticos sin perder ni un ápice de precisión, una combinación ideal para los juegos de acción en primera persona. Y tiene nada menos que **cinco botones programables** para que puedas asignarle acciones como saltar, agacharse o el cambio de arma, sin olvidar la rueda en el centro para funciones de zoom y desplazamiento. Se conecta vía USB y ofrece **3 años de garantía ilimitada**.



◀ **Por fin un ratón con la precisión del láser y buen precio.**

LAS CLAVES

- Tecnología láser.
- Supera en 30 veces la velocidad de rastreo de los ratones ópticos.
- Dispone de 5 botones programables.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

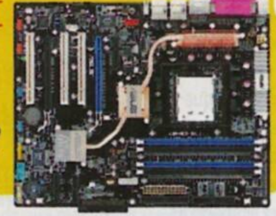
Alternativas

Placas base

ASUS A8N32 SLI Deluxe • Máximo rendimiento

199 € • Más información: ASUS • es.asus.com

Una placa base de lujo con refrigeración sin ventiladores, basada en el chipset nVidia nForce4 SLI X32 para Ahtlon64/X2 con bus a 2 GHz que permitir instalar dos tarjetas en modo SLI con PCI Express de X16 canales. Integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s, sonido multicanal 7.1 y avanzadas soluciones pensadas para maximizar el rendimiento de los juegos.



Gigabyte G1975X

229 € • Más información: Gigabyte • www.giga-byte.com.es

Integra el nuevo chipset Intel 975X que admite instalar dos tarjetas gráficas PCI Express y potencia el rendimiento de los procesadores Pentium 4 y optimiza todos los recursos de almacenamiento.



ASROCK 939 DualSATA2

69 € • Más información: Asrock • www.asrock.com

Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express para futuras actualizaciones. Una idea genial.



Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo

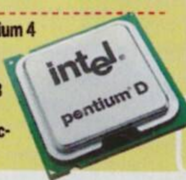
334€ • Más información: AMD • www.amd.com

Han bajado de precio los Athlon 64 de doble núcleo, así que merece la pena dar el salto a los 64 bit y además con doble núcleo para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que sí aprovecharán esta funcionalidad. Fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1 MB. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium D Processor 930

364 € • Más información: Intel • www.intel.com

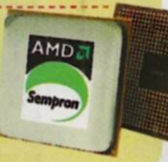
Un nuevo modelo de Pentium 4 de doble núcleo, las series 900 con núcleo "Presler", ahora con 4 MB de memoria caché L2. Soporta las nuevas instrucciones de 64 bit.



AMD Sempron64 3100+

99 € • Más info.: AMD • www.amd.com

Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.



Tarjeta Gráfica

PNY Verto 7800 GT • Detalles a tope

299 € • Más información: PNY • www.pny-europe.com/index_es.html

Integra el nuevo procesador nVidia GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de cálculo que dobla a la anterior generación. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c e integra 256 MB de memoria gráfica GDDR3.



Gigabyte GV-RX18L256V-B

439 € • Más información: Gigabyte • www.giga-by.te.com.es

La llegada del nuevo tope de gama X1900 rebaja los precios de la serie Radeon X1800, que dispone de lo último en tecnología de aceleración 3D y soporta el "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c.



MSI NX7800 GS-TD256

309 € • Más información: MSI • www.msi.com.es

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP y aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una buena opción con el nuevo procesador GeForce 7800 GS y 256 MB de memoria gráfica GDDR3.

Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales. Tus juegos irán más rápidos, sonarán de cine en 24 bit de resolución y certificación THX. Y si por las noches tienes que usar auriculares, prepárate para un sensacional efecto "surround".

SoundBlaster X-Fi Fatality FPS

249 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Si tienes un presupuesto alto es recomendable este modelo de X-Fi porque integra 64 MB de X-RAM, mando a distancia y un rack de conexiones de lo más impresionante.



Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € • Más información: Terratec • www.terratec.net

Un modelo con sonido 7.1 muy asequible y que cuenta con la ventaja de la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato Dolby.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) • Info.: Zboard • www.4frags.com www.montatupc.com

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los FPS o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas específicas.



CyberSnipa Gamepad

40 € • Más información: Flexiglow • www.alternate.es

Un teclado auxiliar creado para los FPS con las teclas WASD bien diferenciadas y con un mecanismo de pulsación mecánica de precisión. Tiene una gran superficie de reposo.



Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Un ratón con tecnología láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos



119 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 requiere un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas en los tres altavoces frontales, lo que aumenta la calidad de sonido. El amplificador ofrece 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer.

Creative GigaWorks S750

479 € • Más info.: Creative • es.europe.creative.com

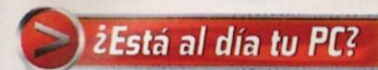
Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

SteelSound 5H USB

64,90 € • Más información: SteelSound • www.4frags.com

Unos revolucionarios auriculares que logran un sorprendente efecto de inmersión acústica en y está pensado para los juegos de acción. También llevan micrófono incorporado.





Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 SLI 32X	199 €
Procesador: AMD Ahtlon 64 FX 60 Doble Núcleo	1.129 €
RAM: 4098 MB memoria DDR	320 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce7800 GTX en modo SLI	950 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Fatality FPS	249 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID	500 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Samsung 214T. TFT 16/9	859 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y ratón Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	5.178 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ASUS A8N32 SLI Deluxe	199 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	334 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: PNY Verto 7800GT	299 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi XtremeMusic	129 €
Disco duro: Western Digital Caviar 160Gb	89 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Philips 109B60	169 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard+Logitech G5	140 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	2.049 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	42 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 330 GHz	90 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	30 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 7300 o ATI Radeon X1300	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 133	45 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	100 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
TOTAL	568 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que pueden separarse para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su ejes y por la robustez del muelle de centrado. Después de volar se recoge, ocupando muy poco espacio.

Gamepad



Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

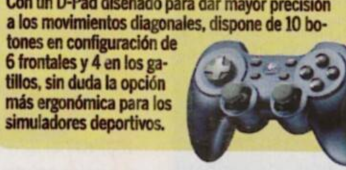
Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06» «Pro o Evolution Soccer 5», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso en cualquier jugada.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



Thrustmaster Wireless Dual Trigger

59,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Con sus dos palancas y dos gatillos de modo analógico y el magnífico tacto de su D-Pad no habrá rival que resista tu juego de pases largos precisos. Y con la comodidad de su tecnología inalámbrica de 2.4 GHz.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Si aspiras al máximo control de tu bólido de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Ahora es más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la extraordinaria calidad de los materiales. La palanca de cambio no cede ni ante las maniobras más extremas.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • *www.4frags.com*

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios que realista.



Monitores

Philips 109B60 • ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • *www.philips.es*

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03.



Benq FP936X

399 € • Más información: Benq • *www.benq.es*

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 2ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma. Además, tiene una excelente calidad de imagen.



Benq FP231W

1269 € • Más información: Benq • *www.benq.es*

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

SONIDO

Memoria X-RAM

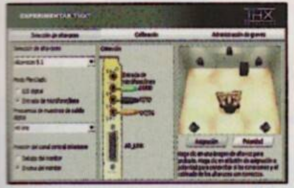
Acabo de adquirir una tarjeta de sonido SoundBlaster X-Fi Fatal1ity y creo que hay juegos como «Quake 4» o «Battlefield 2» que cargan las muestras de efectos de sonido en la X-RAM, esa memoria que integra la tarjeta. ¿Existe alguna forma de comprobarlo? En los controladores y paneles de control no aparece ningún dato acerca de esta memoria. ■ **Alberto del Alamo**



En «Quake 4» sí que puedes comprobar el correcto funcionamiento de la memoria X-RAM de la SoundBlaster X-Fi Fatal1ity. Si accedes a la consola y tecleas el comando "listsounds", verás que aparece el mensaje "52856 KB total onboard memory used", que significa que el motor de sonido ha cargado las muestras de efectos en la memoria X-RAM integrada en la tarjeta.

Canales equivocados

Tengo una Audigy 2 ZS y desde hace poco los canales de sonido no están bien configurados. Es decir, durante las pruebas del sonido multicanal 5.1 puedo comprobar como el izquierdo suena por el trasero derecho y el central por el derecho. Si no he tocado ningún cable, ¿qué se ha estropeado? ■ **Sebastián Hernández**



Seguramente has accedido a la consola THX y al activar por error la opción "asignación altavoces" se han cambiado los canales. Vuelve a entrar en la consola de configuración THX y haz clic sobre "asignación". Pincha en el gráfico sobre el altavoz delantero izquierdo y espera a oír el mensaje de voz que indica el canal asignado para volver a clicar sobre el altavoz correspondiente. Repite esta operación con todos los altavoces/canales para devolver la asignación predeterminada.

TARJETAS GRÁFICAS

La mejor opción

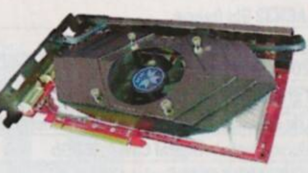
Estaba pensando en comprarme una tarjeta grafica AGP que no pase de los 350 €, preferiblemente de ATI y la única opción que he encontrado es la Sapphire Radeon X800 por unos 310 €, ¿conocéis otra opción mejor? ■ **Marcelo Ayala**



Aunque la tarjeta gráfica que nos comentas es una buena elección, por un poco más puedes comprar una tarjeta muy recomendable de nVidia, la GeForce 7800GS que ahora está disponible en una versión para puerto AGP. Con ella, tendrás la ventaja de disfrutar de la máxima potencia en prestaciones y, además, soporta por hardware el motor de sombreado "Shader Model 3.0" de Directx 9.0c que permite mejores efectos, mientras que el modelo que nos comentas de ATI se limita a la versión anterior. Tienes modelos con GPU GeForce 7800GS para AGP en fabricantes como Club 3D o XFX.

Tarjeta SLI Dual

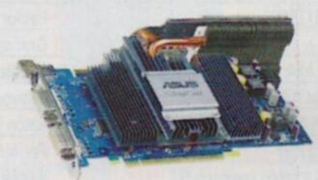
Tengo un procesador AMD 64X sobre una placa Asus A8N32 SLI Deluxe pero creo que la tarjeta gráfica, una Asus EN7800GT Dual LE, me esta funcionando en modo simple. ¿No debería funcionar en SLI? ¿Cómo activo esta funcionalidad? ■ **Fobos**



No se trata de dos tarjetas gráficas en modo SLI, sino de un modelo que integra dos procesadores. Por tanto, tienes que seguir las instrucciones del manual de la placa base para abrir el puerto SLI y seleccionar en la BIOS un sistema Dual. Además, instala la última versión de los controladores Forceware de nVidia y en el menú correspondiente, selecciona la activación del modo SLI. Para asegurarte de que tienes el modo SLI activado, entra en "panel de control, sistema, hardware, administrador de dispositivos", y en el apartado de "pantalla" debes tener reconocidas dos tarjetas gráficas geforce 7800 GT.

Silencio total

Me gustaría saber si existe algún modelo de tarjeta gráfica de última generación o gama alta que tenga un sistema de disipación de calor sin ventiladores. Mi ordenador es muy silencioso, ya que dispone de todos los elementos de refrigeración por agua, y quisiera mantener un nivel de ruido muy bajo. ■ **Pablo Ruiz**



Dispones de varios modelos que sustituyen los ventiladores por soluciones como los radiadores pasivos, intercambiadores de calor, flujos de aire, etc. Destacaríamos la Asus EN7800GT "Top Silent" por su tecnología, que permite operar con 0dB de nivel de ruido e integra un procesador 7800 GT.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Teclado lento

En algunos juegos, cuando presiono una tecla rápidamente, el juego interpreta que la he mantenido pulsada, ¿puede deberse este error a que el teclado es inalámbrico? ■ **Alvaro Longueira**

Es posible que esa lentitud en la respuesta del teclado se deba a una instalación incorrecta del teclado y su módulo inalámbrico. Debería resolverse si instalas la última versión de los controladores de tu teclado. A continuación, accede al "panel de control" y entra en la opción de teclado para acceder a las "propiedades". Ajusta los valores de retraso de la repetición y velocidad de la repetición como prefieras.



Cockpit virtual

Hace tiempo que en vuestra sección de novedades salió un conjunto de volante, pedales y asiento para PC y desde que estoy enganchado a «Need for Speed Most Wanted» llevo sopesando la posibilidad de crear

La pregunta del mes

Jugar online

¿Podrías decirme cómo jugar online a títulos como «Quake 4», «Sniper Elite» o «Battlefield 2» sin tener que arriesgar la seguridad del ordenador desactivando el cortafuegos de Windows XP SP2? ■ **Javier González**

Puedes, sí. Es muy recomendable mantener activo el cortafuegos de Windows XP SP2 cuando vayas a jugar en modo multijugador online. Simplemente debes indicar al cortafuegos que estos juegos sean una excepción para no bloquear los puertos de comunicación que usan. Para hacerlo, ve a panel de control, "firewall de windows" y en la pestaña de "excepciones" busca el título del juego y activa su casilla de verificación para seleccionarlo como excepción. Si el programa no aparece, deberás consultar su documentación o en el soporte online para averiguar que puertos TCP/UDP usa. Luego hay que introducirlos con la opción "agregar programa" en el mismo menú del cortafuegos de Windows XP SP2. ■





¡Resolvemos tus dudas!

Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a: Axel Springer España S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



una habitación incluyendo este periférico, ¿podríais decirme el modelo y la marca? ■ Yap

Posiblemente te refieres al sistema Playseats de Logitech. Hay varios modelos que integran un asiento de competición y los soportes para instalar los pedales, el volante e incluso el monitor, siempre que sea un modelo TFT. Es decir, lo único que adquieres es el asiento y el armazón para que luego puedas instalar el conjunto de volante y pedales que quieras, en principio es compatible para los modelos de Logitech. Hay ediciones personalizadas de pilotos como Petter Solberg o Fernando Alonso. Tienes más información en la web ***www.playseats.com***

ORDENADORES

Sistema doméstico

Quiero instalar el ordenador en el salón y me gustaría que tuviera un diseño de "Mini-PC" o como si fuera un elemento más del equipo audiovisual, pero que además tuviera hardware suficiente como para poder jugar al máximo con juegos como «F.E.A.R.», que se le pueda conectar a un TFT de 32 pulgadas para ver también el DVD y que sea multimedia para escuchar música, ver fotos, etc. ¿Es posible? ■ Manuel González



Necesitas un ordenador en formato doméstico como el Acer Aspire Living Center L200. Externamente tiene una pinta parecida a la de un reproductor DVD pero integra una plataforma AMD Athlon 64 con distintas configuraciones de memoria, disco duro y tarjeta gráfica. Dispone de un sintonizador de TV analógico y digital, conexión a TV o TFT, ventilador con tecnología silenciosa, mando a distancia y sistema operativo Windows Media Center Edition.

Por supuesto puedes emplearlo como reproductor multimedia de DVD, música e imágenes, y tiene salida para audio Dolby Digital. Puedes obtener más información en ***www.acer.es*** También puedes mirar otros fabricantes de Mini-PC y "Barebone" como Asus, Shuttle, MSI o Aopen.

PORTATILES

Ajuste presupuestario

Me gustaría adquirir un ordenador pórtatil que estuviera a la última para jugar a títulos como «Prey» o «Quake 4», pero con un presupuesto de unos 1.500 €. ¿Podéis aconsejarme acerca de los componentes que podría llevar, especialmente la tarjeta gráfica o algún modelo en concreto? ■ Daniel Pérez Romero



Es primordial que integre una tarjeta gráfica específica para ordenadores portátiles, como la nvidia geforce Go 7 Series, que dispone de una completa gama, desde la GPU tope de gama 7800 a la básica 7300, y con soporte de lo último en efectos 3D, el "Shader Model 3.0" de directx 9.0c. También puedes optar por ATI con sus Mobility Radeon X1600, que también soportan este motor de sombreado. El procesador es aconsejable que sea para portátiles por su compromiso de ahorro de batería y generación de calor, es decir con tecnología Intel Centrino o AMD Turion 64. Casi todos los fabricantes de portátiles como ASUS, HP, IBM, Benq o Toshiba disponen de modelos enfocados al software de entretenimiento.

MONITORES

Fuera de frecuencia

Me he comprado recientemente el juego «Starship Troopers», pero al ejecutarlo se pone el monitor en negro con el mensaje "Out of Frecuency". Lo mismo me ocurre con otros títulos. Mi equipo tiene un Pentium 4 2,4 GHz, una tarjeta gráfica ATI Radeon 9550 con 256 MB, 1 GB de RAM DDR y el monitor es un Hyundai HL 1700 S. ■ Raúl Muñoz



Lo que te ocurre es que tienes configurada la resolución de los juegos que comentas a 1024x768 pero con una velocidad de refresco que tu monitor no soporta, como la gran mayoría de los modelos TFT. Revisa la configuración de estos títulos y baja la resolución a 800x600. Puedes mantener los 1024x768, pero con una velocidad de refresco menor que pueda soportar tu monitor. En principio, a 65 Hz no tendrás problemas. Además, asegúrate de que tienes instalada la última versión de los controladores del monitor, que puedes descargar desde ***www.hyundai-world.com***. Luego tienes que abrir las "propiedades de pantalla" haciendo clic con el botón derecho, "configuración, "propiedades avanzadas" y en "monitor" comprueba que aparece tu modelo Hyundai. En "configuración del monitor" selecciona la "ocultar los modos que este monitor no pueda mostrar".

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

COMMANDOS STRIKE FORCE



▶ El salto a la perspectiva subjetiva en 3D de la saga «Commandos» de Pyro se ha realizado con un buen motor gráfico que ofrece gran calidad gráfica sin exigir un alto nivel de hardware, pues con una gráfica **GeForce 7600 o Radeon X1600 con 128 MB** de memoria gráfica se puede jugar en alta resolución con todos los efectos 3D al máximo. Respecto a la **CPU, no precisa más allá de los 2 GHz** y es recomendable **1 GB de memoria RAM**. También es casi imprescindible un sistema de **sonido 3D compatible con Dolby Digital 5.1**, pues la localización multicanal del sonido nos dará pistas de la situación de los enemigos.

THE ELDER SCROLLS IV. OBLIVION

▶ Este juego de rol, sin precedentes dentro de su género en cuanto a realización técnica, requiere una tarjeta gráfica bastante potente. Al menos, debe tener **128 MB** de memoria con GPUs como las **GeForce 7600, Radeon X1600 o superiores**. El soporte nativo de DirectX9.0c ofrece lo último en efectos de sombreado, mientras que si tienes una TV que soporte **imagen HD** por fin podrás alucinar con la excelente resolución de este formato. Es recomendable una **CPU** en torno a los **2,4 GHz** y con **1 GB de memoria RAM**.



BLOODRAYNE 2

▶ Un auténtico torbellino de acción con perspectiva en tercera persona a través de una cámara virtual que podemos controlar a nuestro antojo. Gracias a su excelente optimización, con una tarjeta gráfica **GeForce 7300 o Radeon X1300** se puede jugar con un alto nivel de detalle, aprovechando el soporte nativo de DirectX9.0c y, además, con fluidez. Como dispositivo de control es recomendable usar un **gamepad**. Dispone de sonido 3D, así que prepara tus **altavoces 5.1** para una buena dosis de efectos multicanal.



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

▶ Procedente de la versión de Xbox, estamos ante una magnífica adaptación a PC de un juego de acción en primera persona con elementos de aventura y horror. En Bethesda SoftWorks se han preocupado de que cualquier aficionado pueda verlo funcionar en su PC con un buen nivel de calidad y rendimiento. Tarjetas gráficas modestas como las **GeForce 7300 o la Radeon X1300** se sobran. La CPU debe rondar los **2 GHz** y es suficiente con **512 MB de RAM**. Lástima que saber inglés –te recordamos– también sea imprescindible.





El futuro de la acción online empieza hoy...

BATTLEFIELD 2142

Las últimas semanas los rumores inundarion la Red sobre la posibilidad de que Digital Illusions ya tuviera a punto su nuevo campo de batalla. ¡Pues deja que el rumor de paso a la alucinante realidad!

CÓMO SERÁ...

➲ DIGITAL ILLUSIONS/E.A. ➲ ACCIÓN ONLINE ➲ OTOÑO 2006

- ➲ **LA ACCIÓN ONLINE SE TRASLADA AL FUTURO**, en un siglo XXII en que la Tierra sufre una nueva glaciación y se produce un colapso de la civilización. Todo el planeta pasa a ser un gigantesco campo de batalla.
- ➲ **LA APARICIÓN DE "MECHS"** se convierte en uno de los puntos fuertes de la acción y la táctica de equipo, incorporándose como vehículo armado.
- ➲ **LA ESTRATEGIA DE EQUIPO** seguirá siendo la base de la acción, con modos heredados de los anteriores «Battlefield» más otros nuevos creados para «2142».
- ➲ **LA TECNOLOGÍA BÉLICA** será un factor aún más relevante, con armas y "gadgets" que te permitirán diseñar revolucionarias estrategias de combate.

En 2105, decían que el siglo XXII sería una nueva época dorada para la humanidad, pero nadie pudo prever la aparición del hielo..." Así comienza el vídeo de la presentación oficial a un asombrado y expectante universo de amantes de la acción online de «Battlefield 2142» –que, por cierto, puedes disfrutar en exclusiva en el DVD de este mes–.

Sí, deja ya a un lado los rumores que han circulado por Internet y disfruta de esta primera presentación oficial de «Battlefield 2142», de sus primeras imágenes y los aún escasos datos que Digital Illusions nos ha ofrecido para que te contemos cómo será el futuro de la serie que, justamente, traslada el escenario de sus combates, por primera vez, a un tiempo venidero. Un futuro, por cierto, terrible, alucinante y aún algo lejano en el que la tecnología bélica se convierte en protagonista de la batalla.

¡CIELOS, SON ENORMES!

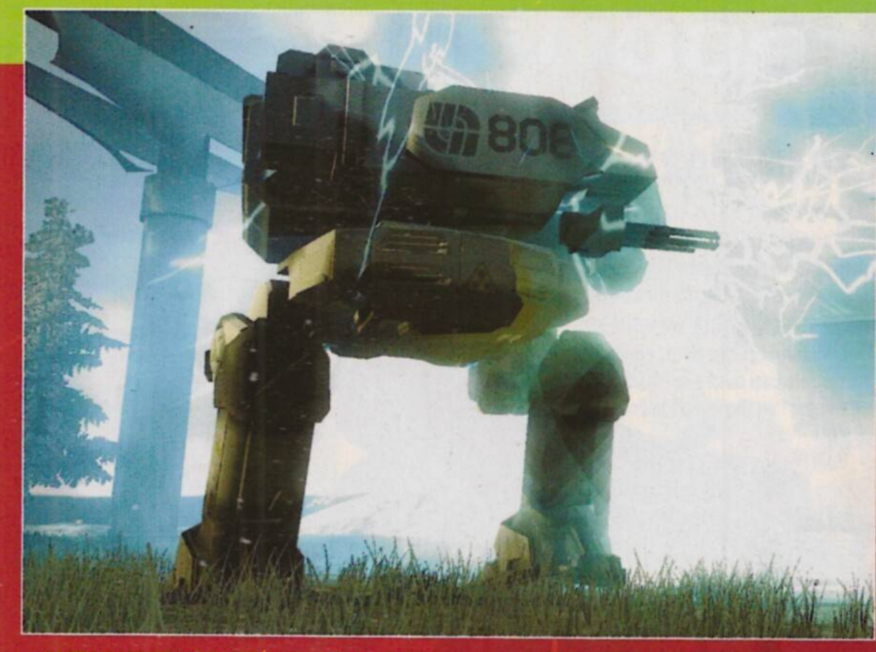
Mechs. Esa será la clave. La máquina. El monstruo mecánico que dominará la acción de «Battlefield 2142» y se convertirá en protagonista absoluto del juego... por lo menos, hasta que reacciones ante su imponente presencia y tomes tú su mando. Y es que «Battlefield 2142» –año que, por cierto, lleva la acción justo dos siglos en el futuro a la fecha que dio origen a la serie– será el primer juego de la serie donde, quizá, la tecnología te obligue a afrontar nuevas tácticas y estrategias, al ser un elemento mucho más relevante para la coordinación de esfuerzos entre los integrantes de los equipos que se enfrenten en el combate. Un mech no será exactamente un tanque "con patas", aunque ▸▸



¡CAOS Y DESTRUCCIÓN!

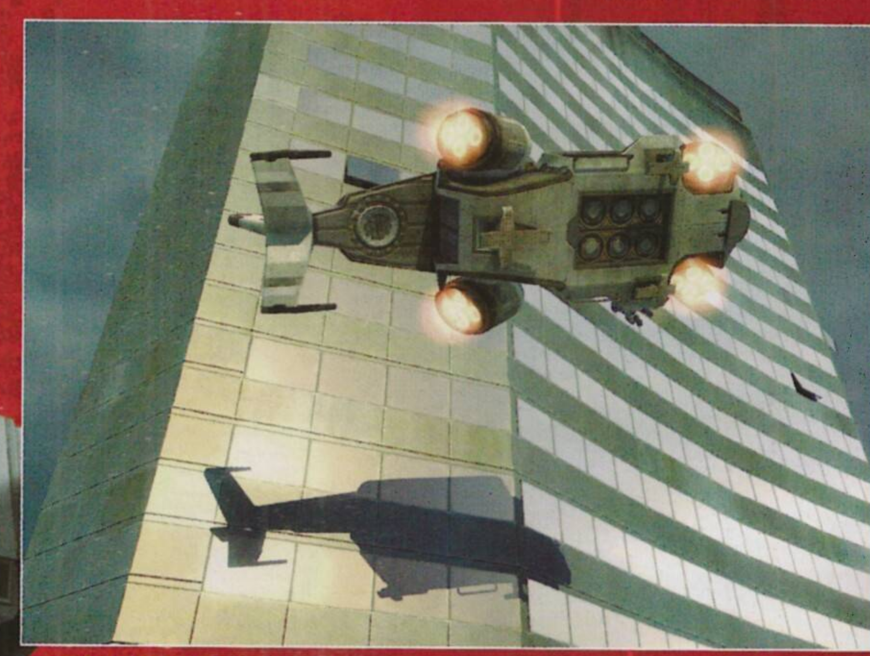
EMPEZÓ EN 2105... El siglo XXII uba a ser una época dorada, según todas las previsiones, hasta que apareció el hielo. Una glaciación que arrasó el hemisferio norte y colapsó la civilización occidental.

DEL CAOS A LA GUERRA GLOBAL. Las emigraciones, el hambre, el caos... Todo derivó en un conflicto global en que la tecnología sólo se aplicaba al campo de batalla, hasta su máximo apogeo en.... 2142.



▲ **¡LLEGAN LOS BRUTOS MECÁNICOS!** El campo de batalla del futuro se rige por la tecnología aunque, sorprendentemente, la infantería sigue siendo un elemento básico. Eso sí, apoyada por ellos... ¡los "Mech"!

◄ ***¡SOLDADOS DEL FUTURO!*** *Armas y trajes con chips inteligentes, sistemas de comunicaciones, detectores térmicos e infrarrojos y sistemas ópticos de camuflaje. ¡Jamás pudiste imaginar un «Battlefield» tan espectacular y sofisticado!*



▲ **¡ADIÓS A LAS ALAS Y A LOS ROTORES!** Hay que ver lo que ha avanzado la ingeniería en el último siglo y medio. ¡Hasta los helicópteros que transportan tus tropas han perdido sus rotores!



▲ **¡LA GUERRA SIGUE SIENDO BRUTAL!** El escenario ha cambiado y el armamento también, pero la dura realidad del combate sigue estando ahí, aunque ahora las estrategias serán radicalmente diferentes.

La acción online se traslada al futuro, al siglo XXII, donde los poderosos "mech" imponen su ley en la batalla



TRANSPORTE ARMADO

DI ADIÓS A LOS HABITUALES TRANSPORTES DE TROPAS. En «BAttlefield 2142» las cosas cambiarán mucho. Los helicópteros abandonan las hélices y rotores, y los propios "mechs" se convierten también en una opción más de transporte.

LA TECNOLOGÍA TAMBIÉN LOS HACE FUERTES. ¡El habitual piloto en tu equipo de combate casi tendrá que hacer un "máster" en tecnología bélica!

▲ **AVANZA... ¡PERO PROTEGIDO!** Aunque la tecnología futurista te proporcionará nuevas posibilidades a la hora de plantear tu estrategia, no olvides nunca lo más básico en el combate: ¡protégete tras un blindado!

▸▸ eso sea lo que puedas pensar a primera vista. Piensa en ellos, más bien, como el punto alrededor del que podrá girar toda la acción de «Battlefield 2412».

Y es que la tecnología bélica se convertirá en el nuevo juego de Digital Illusions en algo más que un instrumento para el combate.

Imagina, por un momento, contar con pequeños "bots" voladores cuya misión será la de cubrir tus espaldas mientras realizas un movimiento de avance; o de vehículos de transporte que son capaces de realizar en el aire cualquier maniobra inverosímil para evitar un ataque –acostumbrado como estás

La estrategia de equipo será clave, pero la tecnología futurista aportará una nueva perspectiva para la batalla



◄ **¡ARRASAN CON TODO!** *Los "mech" serán los auténticos protagonistas de «Battlefield 2142». Por primera vez en la serie los blindados adquieren una agilidad desconocida y una velocidad sin igual... pero también tendrán sus puntos débiles* ■



▲ **UTILIZA TODO EL PODER DE LA MÁQUINA.** El espectacular desarrollo de los combates en «Battlefield 2142» vendrá marcado, en buena medida, por nuevas tácticas diseñadas a partir del uso de los "mech".

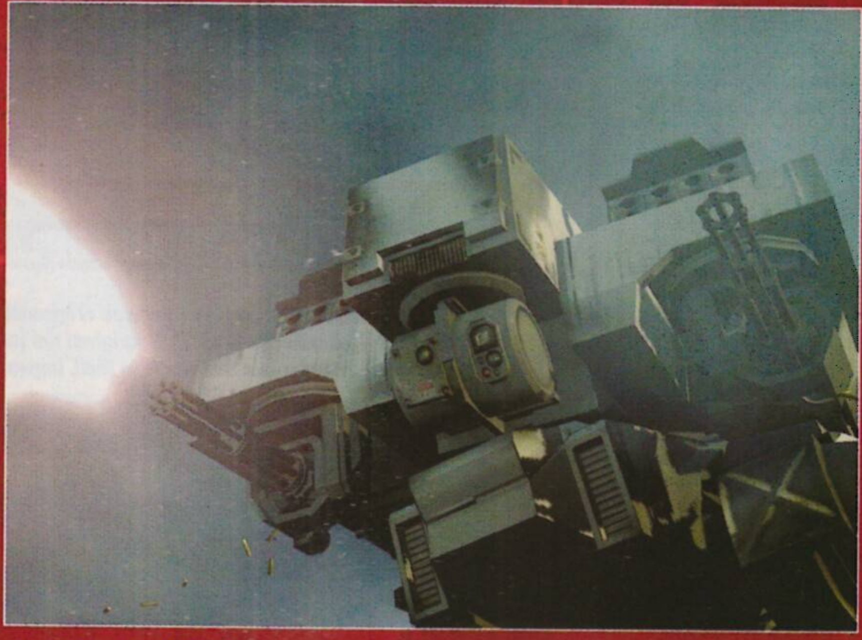


▲ **¡EL FUTURO ESTÁ EN LA TECNOLOGÍA!** Sobre todo, en la bélica. Fíjate, si no, en ese "pequeño" que flota por encima de los soldados y se utiliza como un "bot" capaz de atacar y responder al fuego enemigo.

a los «Battlefield» actuales–. Imagina que dispones de uniformes de combate dotados de sistemas ópticos de camuflaje –sí, igual que en las películas de "Predator". Y, sobre todo, imagina lo que puedes hacer controlando un "mech"...

LA GUERRA DEL FUTURO

«Battlefield 2142» promete revolucionar no sólo la propia serie sino hasta el mismo género. La aparición de la tecnología en las estrategias de equipo, de un modo tan exagerado, va más allá de ponerte un arma más poderosa en las manos de lo que has visto en anteriores juegos de «Battlefield». Y, de hecho, también tendrá muy poco que ver con lo que cualquier otro título del género puede ofrecer actualmente. Pero no será hasta el próximo E3 cuando podamos ver algo más avanzado del juego, en espera de que lleguemos a otoño y podamos echar mano a la versión final de «Battlefield 2142». Hasta entonces, no nos queda más remedio que esperar mientras vamos practicando en los frentes de «Battlefield 1942» y nos preguntamos si los asientos de los mechs serán cómodos, y si ese sistema de camuflaje en nuestro uniforme nos tirará mucho de la sisa. ■ F.D.L.



▲ **¡SON IMPRESIONANTES!** Su sola presencia ya impone terror en el enemigo, pero además los "mech" serán armas de un potencial ofensivo brutal. Y cuando empiezan a dispararse dos de ellos... ¡mejor no estés cerca!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

¡Dale más juego a tu PC!

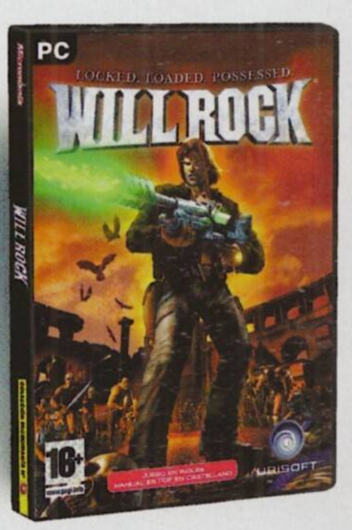
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Will Rock

Género: Acción · Compañía: Saber Interactive · Idioma: Inglés · Espacio: 486 MB

Una placentera vida puede convertirse en cuestión de minutos en toda una aventura. Willford Rockwell, un arqueólogo en busca de misterios del pasado, tras una rocambolesca circunstancia se ve convertido en todo un pistolero con un poder sobrenatural concedido por el dios Prometeo. Es el momento de que te pongas manos a la obra para rescatar a tu novia Emma, en poder de un grupo terrorista que pretende reactivar el antiguo imperio griego con la fuerza de los dioses. Tu aventura pasará por todos los estados de acción posibles en el juego y hará que te enfrentes a todo tipo de enemigos, eso sí, siempre provisto de un fantástico arsenal de armas a tu disposición.







Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 500 MHz · RAM: 128 MB · HD: 750 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0

Controles básicos:
W/A/S/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Espacio: Saltar · Botón dcha.: Disparo

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.e

Versión completa del juego

SÓLO EN Micromanía

CITY OF VILLAINS

Género: rol online · Compañía: Cryptic Studios/NC Soft · Distribuidor: Friendware · Idioma: castellano · Espacio: 4 GB

Ya tienes a tu disposición una versión de prueba de «City of Villains» con la que podrás disfrutar durante 14 días de uno de los más reciente lanzamientos del rol onlilne, que se encuentra también entre los mejores del género. Inspirado en los cómics de superhéroes, como su "oponente" «City of Heroes» y enlazado en su ambientación y desarrollo directamente con él, la infinidad de posibilidades que ofrece y su magnífica realización técnica le han reportado un gran éxito en todo el mundo. Combinando rol y acción su estilo de juego es muy sencillo y está orientado al combate en grupos, empleando los poderes del personaje que te hayas creado a la medida, con el que podrás disfrutar de inmediato, sin que importe su nivel.

Esta versión de prueba no tiene ninguna opción limitada. Para jugar necesitarás estar conectado a Internet desde tu ordenador y crear tu cuenta en PlayNC. Para más detalles, visita las páginas web que te indicamos aquí al lado.



Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III o Athlon 800 MHz · RAM: 256 MB · HD: 4 GB · Tarjeta gráfica: aceleradora 3D (T&L) compatible Direct3D con 32 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0

Controles básicos:
W,A,S,D: Movimiento · Ratón: vistas · B: tercera persona · Retroceso: chat · Botón izqda.: seleccionar/usar · Tabulador: alternar enemigos · Espacio: saltar

¡Ya puedes convertirte en villano durante 14 días!

BIENVENIDO A «CITY OF VILLAINS». ¡Aquí empieza tu vida como malo! Si estás leyendo esto es que has tenido la suerte de conseguir un código para probar gratis el juego. ¡Menuda suerte!, ya te puedes ir conectando para entrar en las Rogue Isles...

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, tendrás que introducir el código de 14 días (al dorso del estuche con el disco) en una cuenta de PlayNC. Registrarse en PlayNC es gratis y sólo tardarás un minuto: visita www.plaync.com/account/

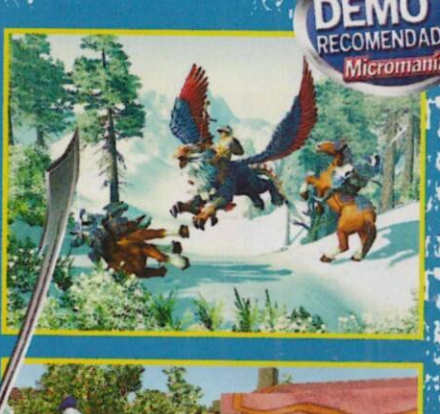
También encontrarás instrucciones detalladas sobre cómo registrar tu código en http://eu.cityofvillains.com/freetrial

¡Nos vemos en las Rogue Isles!

DEMO RECOMENDADA Micromanía

SpellForce 2 Shadow Wars
Tutorial y una misión

Género: Rol · Compañía: JoWood · Distribuidor: Nobilis Iberica · Lanzamiento: Abril 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 564 MB





La segunda entrega de uno de los mejores títulos de rol y estrategia está a punto de ver la luz. De momento, esta demo te ofrece un avance de lo que encontrarás en la versión completa del juego, gracias a una misión y un tutorial en el que aprenderás los entresijos de los movimientos, ataques y posibilidades de los personajes. En la demo tomarás el papel de un guerrero de la tribu Shaikan y lucharás contra las fuerzas del mal.

Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 1,6 GHz · RAM: 512 MB · HD: 950 MB · Tarjeta gráfica: aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:
Ratón: Todos los controles disponibles.

Winter Challenge
Dos modos multijugador

Género: Deportivo · Compañía: Cyanide Studios · Distribuidor: Friendware · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Espacio: 216 MB

Dedicado a los deportes de invierno, «Winter Challenge» pondrá a prueba tus habilidades en las distintas modalidades que sobre hielo o nieve se practican en esta estación del año. La demo te permitirá jugar dos de las disciplinas más atractivas: el descenso de Súper Gigante, donde la velocidad se ha de combinar con la técnica más depurada, y el bobsleigh, una disciplina de las más originales.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 567 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./Dcha: Izquierda/derecha

Übersoldier
Una misión completa

Género: Acción · Compañía: Burut Software · Distribuidor: Planeta DeAgostini · Lanzamiento: Abril 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 416 MB

En la piel de un soldado con poderes extraordinarios te enfrentarás a todo el ejército nazi durante la Segunda Guerra Mundial. En la demo del DVD tendrás acceso a jugar un nivel completo en el que te habrás de infiltrar en una prisión para liberar a un preso de... ¡la resistencia alemana! Desde el inicio tendrás acción a raudales gracias a la gran cantidad de enemigos que pueblan la cárcel. Despliega bien tus habilidades y no malgastes la munición, ya que es un bien escaso.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 2.4 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 689 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Cursores
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparar
- E: Usar



Knights of the Temple 2
Dos niveles completos

Género: Acción Compañía: Cauldron Limited Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 148 MB

Paul de Raque vuelve a ponerse nuevamente la armadura para comenzar la batalla contra todo tipo de enemigos. Con la espada en alto y otras muchas armas de la época tendrás que pelear a lo largo de los dos niveles que ofrece esta demo. Uno de ellos te enfrentará a las hordas enemigas en el escenario de un puerto de mar, en donde además serás atacado desde buques que lanzan proyectiles con sus cañones. El segundo nivel se desarrolla en el interior de un templo plagado de tropas romanas.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 170 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0b

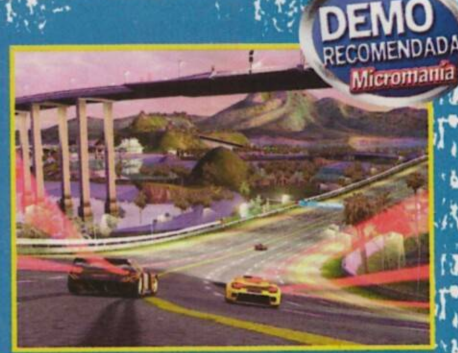
Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Golpear

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Trackmania Nations ESWC
Versión Completa

Género: Velocidad Compañía: Nadeo Distribuidor: Nadeo Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 266 MB

Seguro que has oído hablar de «TrackMania». Ahora, la serie cuenta con un título diseñado especialmente para la competición mundial de deportes electrónicos ESWC. Esta versión incluida en el DVD te permitirá competir por Internet o por red local en circuitos tan rápidos y complejos como elijas.





Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 500 MHz RAM: 128 MB HD: 344MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar Cursor izq./dcha.: Dirección Enter: Reiniciar carrera

¡¡Preview!!



Titan Quest
Primera puesta en escena

Género: Rol Compañía: Iron Lore Distribuidor: THQ Lanzamiento: Junio 2006 Idioma: Inglés

Presentado por primera vez en el E3 del pasado año, «Titan Quest» promete ser un magnífico juego de rol, apoyado por dosis de acción y aventura en la más pura línea del mítico «Diablo». A lo largo de escenarios como el antiguo Egipto o Grecia tu personaje irá luchando contra todo tipo de bestias y monstruos haciendo crecer su personaje en habilidad y experiencia.

Battlefield 2142
La guerra del futuro

Género: Acción Compañía: Digital Illusions Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Otoño 2006 Idioma: Inglés

En el año 2142, el caos y el hielo se apoderan de la Tierra. Es el momento de la lucha, una lucha con carácter futurista que llegará el próximo otoño. «Battlefield» cobra vida ahora en un futuro incierto del que te mostramos una preview en exclusiva.

Sniper Elite
Una misión completa y tutorial

Género: Acción Compañía: Rebellion Software Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 629 MB

En la Segunda Guerra Mundial, gran parte de las misiones de elite eran llevadas a cabo por francotiradores apostados por los rincones de las ciudades. En la piel de uno de estos llevarás a cabo misiones como la que encontrarás en la demo. Armado con un rifle de precisión y con tu paciencia habrás de abatir los objetivos marcados al inicio. Durante el juego irás aprendiendo cualidades que te ayudarán a salir victorioso del campo de batalla.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 740 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

World Forces War on Terror
Una misión completa

Género: Estrategia Compañía: Digital Reality Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Abril 2006 Idioma de la demo: Inglés

Tres son las facciones que lucharán en este título por la supremacía y el control del mundo: las Fuerzas del Mundo, la República China y la Orden son las tres facciones a las que te podrás unir, aunque en la demo incluida en el DVD pertenecerás al primer bando. Un grupo terrorista desconocido será tu objetivo central, más concretamente uno de sus centros de operaciones, el cual habrá de ser destruido en su totalidad.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 2.5 GHz
- RAM: 1 GB
- HD: 830 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Battlefield 2
Mod Tool Kit



- Género: Acción
- Compañía: Digital Illusions
- Distribuidor: Electronic Arts
- Idioma: Inglés
- Espacio: 54 MB

Como todos los juegos de acción cuyo modo multijugador supone una importante parte de la diversión, Battlefield 2 también es susceptible de la aparición de muchos MODs que proporcionen nuevos escenarios y retos para los personajes.

Todo esto es gracias a productos como el "Mod Tool Kit" que incorporamos en el DVD de este mes, y que proporcionará a aquellos que se decidan a instalarlo una herramienta con la que realizar todo tipo de modificaciones sobre este shooter de la Segunda Guerra Mundial. Esta versión, además, ofrece soporte para la versión 1.12 del juego.

Battle of Europe
Tutorial y misión

Género: Simulador · Compañía: Maus Software · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: Marzo 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 264 MB

Los cielos de Europa se convierten en el escenario perfecto para librar la guerra desde el aire. Dentro de la Segunda Guerra Mundial y en aviones de la época serás el encargado de ofrecer cobertura de fuego desde el aire. En la demo del DVD jugarás un completo tutorial que te descubrirá el sistema de manejo y las posibilidades de los aviones. También podrás hacer frente a una misión en donde los objetivos serán aviones, barcos y obejtivos en tierra.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 500 MB
- Tarjeta gráfica: compatible D3D 128 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursores: Dirección
- Espacio: Disparo
- W: Acelerar
- E: Armas especiales

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
La revolucion gráfica en PC



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes os ofrecemos todas las revistas de 1.998, el año en que nació la serie «Commandos» y Pyro puso de nuevo en el mapa a España como lugar de desarrollo de juegos de ordenador. También vimos nacer a clásicos como «Unreal» o «Carmageddon II», mientras aparecía en el mercado el estándar que definiría el hardware de tarjetas gráficas para PC, con el chip Voodoo Banshee. Y, además, conseguimos que los creadores de «SiN» escribieran en exclusiva para Micromanía y nos contaran sus secretos para diseñar juegos.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Full Spectrum Warrior
Ten Hammers
Tutorial y una misión

Género: Acción/Táctica · Comp.: Pandemic Studios · Distrib.: THQ · Lanzamiento: Marzo 2006 · Idioma: Inglés · Tamaño: 415 MB



Tras el éxito rotundo de la primera entrega llega ahora la continuación de este título de acción y táctica militar con el que podrás disfrutar de nuevos escenarios, un modo multijugador remozado y una inteligencia artificial de los enemigos mucho más potente.

En la demo del DVD tendrás la oportunidad de jugar una misión completa a la que le precede un completo tutorial, en el que descubrirás los distintos sistemas de juego con los que cuentas, así como el sistema de manejo de todos los hombres que conforman tu escuadrón. Aunque si ya conoces el juego original, te harás con todos los controles rápidamente, ya que son prácticamente idénticos.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 450 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Control Unidades
- Botón izq.: Acción
- Botón Dcha.: Movimiento

Actualizacion

▶ Onimusha 3: Demon Siege
Actualización a la versión 1.1.0.0. Este archivo es de vital importancia en la versión Europea del juego, resolviendo los problemas de "frame rate" que presenta el mismo.

▶ Star Wars: El Imperio en Guerra
Actualización a la versión 1.02. Este archivo corrige los problemas del texto y de voz en la versión en Castellano, además de solucionar problemas con la cámara del juego y solventar los problemas de carga de niveles, haciéndolo más eficiente ahora. Corrige igualmente algunos bugs del juego completo.

▶ Total Club Manager 06
Actualización a la versión 1.2. Los desarrolladores del juego no han dado explicaciones concretas sobre las mejoras que realiza este archivo, pero sí han confirmado que es importante para solucionar varios problemas detectados en la versión final.

▶ Los Sims 2: Noctámbulos
Actualización a la versión 1.2.0.355. Este archivo soluciona distintos problemas de jugabilidad del título que afecta directamente al comportamiento de los personajes y a sus estados de ánimo. También incorpora soluciones a problemas presentados tras la instalación de la expansión.

▶ Dungeons & Dragons: Dragonshard
Actualización a la versión 1.2.1. Este archivo soluciona diversos problemas de estabilidad del juego que provocaba cuelgues inesperados durante el juego en modo multiplayer. También soluciona problemas del aspecto gráfico y de sonido.

▶ F.E.A.R.
Actualización a la versión 1.03. Este archivo incorpora tres nuevos mapas para el modo multijugador del juego. Además se ha añadido un módulo para evitar un el uso de trucos durante una partida multiplayer. Igualmente se ha añadido una opción denominada "Vote Kick".

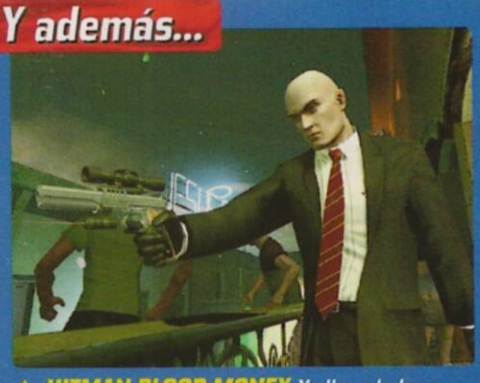
Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

lo te pierdas...

NEVERWINTER NIGHTS 2

Todos los secretos de uno de los juegos de rol más esperados del momento. ¡No te lo pierdas!

Y además...



▲ **HITMAN BLOOD MONEY** Ya llega la hora de 47 en la que será, seguro, su mejor aventura.



▲ **GOTHIC III** Quiere el trono del rol y lo quiere ya. Te contamos cómo pretende conseguirlo.



▲ **SCARFACE** ¿Qué harías si fueras Tony Montana? El próximo mes te daremos algunas ideas.

Y en nuestro DVD

ECHELON WIND WARRIORS

Juego Completo Original para PC

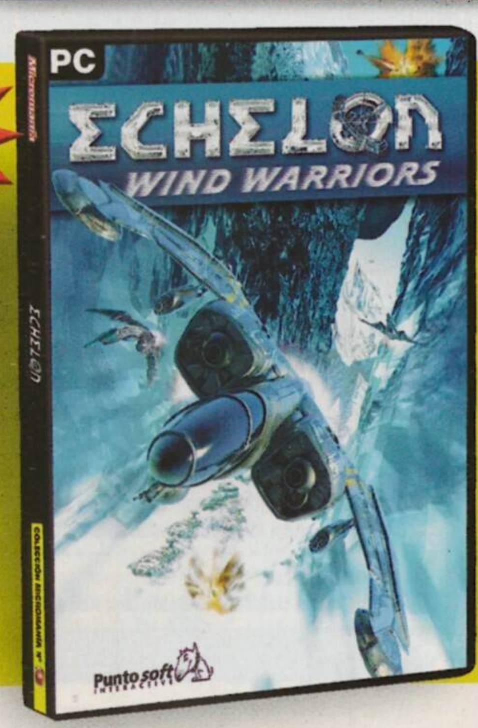






¡Viaja al siglo XXIV y vive la acción futurista más intensa!

- Es el año 2351 y estás al mando de una flota de cazas estelares. Condúcelos hacia la victoria contra el enemigo.
- ¡Más de 40 misiones, 30 tipos de naves y una ambientación de cine!



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** porque... ¡seguimos celebrando el **Año de Micromanía**!

ota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.



PC DVD ROM